OIDINE 1994 • 495 PTAS

REVIEWS

Mickey Mania The Paqemaster Donkey Kono Country

SUPERPREVIEWS

Road Rash -300 Afterburner-MD 32X

FUERA DE 32 BITS

SEGA+NINTENDO+SONY+3DO+ATARI+CD-I+NEC+CD32+NEO GEO







El mito STAR WARS es seguramente uno de los que más ha influido en el ayer del mundo de los videojuegos. Diecisiete años mas tarde, la excepcional producción de George Lucas sigue siendo uno de los argumentos más recurrentes a la hora de programar un juego. Por ello, y con los geniales DOOM y VIRTUA RACING como firmes acompañantes, Sega ha seleccionado entre sus numerosos arcades la recreativa de STAR WARS como punta de lanza de su esperado Mega Drive

32X. Sentir la fuerza de este cartucho es percibir una a una las increibles sensaciones que son capaces de proporcionar los 32 bits de Sega. Descúbrelo.





SUPER

16BIKER MICE FROM MARS
Konami nos regala un cartucho de motos en el
que, bajo una perspectiva al estilo ROCK´N
ROLL RACING, podremos disparar y atacar a
los demás contrincantes.

18 METAL HEAD

DOOM acaba de darse a conocer y ya conocemos a su próximo rival dentro de su sistema. Esta vez la acción transcurre en el asfalto de una gran ciudad. En perspectiva subjetiva y con tres vistas.

20POWER RANGERS

No es un juego, sino la propia serie. Si te gus-tó el ROAD AVENGER, aquí tienes otro título que comparte la misma mecánica de juego te-niendo de escenarios capítulos de la serie.

4VOYEUR

Los niños a la cama. Porque el título más su-gerente y picantillo del mundo de las consolas domesticas vendrá de la mano del CDi. No recomendado para menores de decisiete.

SECRET OF MANA

Squaresoft viste sus mejores galas en su mejor juego de rol con permiso del próximo FINAL FANTASY III. Si te gustó el ZELDA, échale un vistazo, puede que colme tus ansias.

40DOOM

El juego que ocupó nuestra anterior portada ha sido analizado de cabo a rabo y puntuado como se merece. Inusual realismo, y una excepcional perspectiva tridimensional. A nosotros nos encanta.

UPAGEMASTER

Macauly Culkin, el niño de oro de América, y su última película ya tienen videojuego. Muy bueno tiene que ser el filme para superar este maravilloso cartucho.

STAR WARS

Conversiónde la célebre recreativa que incluso añade nuevas fases. Tres modos de juego que alargarán la vida de uno de los grandes del nuevo periférico made in Sega.





DONKEÝ KONG COUNTRY

El tributo navideño de Nintendo hacia sus más fieles seguidores. Un pasaporte hacia lo épico y lo mítico que hará volver del pasado a uno de los históricos buques insignia del universo de la gran N. Con el vuelve la magia.



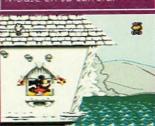
VIRTUA RACING

Lo más fuerte de la nueva máquina de Sega es, curiosamente, lo más conocido. Una fiel versión del arcade que incluso le supera en aspectos como la jugabilidad que proporcionan tres vehículos para elegir.



MICKEY MANIA

El mundo mágico de Walt Disney siempre encuentra una acogida calurosa entre los aficionados de los videojuegos. Este es el mejor de los numerosos cartuchos que ha protagonizado Mickey Mouse en su carrera.



1

BURN: CYCLE

La moda cyberpunk tiene un nuevo mito. Si te entusiamó la estética de películas del calibre de Blade Runner, puede que con este juego colmes todas tus esperanzas de revivir momentos de gloria catastrofíca futurista.



66PITFALL

Unos de los míticos cartuchos del maravilloso y genuino Atari 2600 recobra vida en los 16 bits de Sega y Nintendo. Bueno, bonito y realmente encantador.

72FLINK

Unos de los juegos de Mega Drive con los gráficos más sorprendentes de los últimos tiempos. Sus exquisiteces técnicas y su potencial jugable te cautivarán.

76 SAMURAI SHODOWN

Super Nintendo se viste con sus mejores galas para recibir a uno de los más grandes clásicos de la gran SNK. Takara nos obsequia con su mejor conversión hasta la fecha.

82 POWER DRIVE

¿Quién no ha echado una partidilla al WORLD CHAMPIONSHIP RALLY de Gaelco? El juego que más se le parece en aspecto y calidad ya está disponible en Mega Drive.

86INDIANA JONES GREATEST AVENTURES

El hombre del látigo y el sombrero ha vuelto. Con este cartucho podréis revivir sus tres películas. Todo gracias a Factor Five.

92_{SHAQ} FU

Este muchacho no lleva ni látigo ni sombrero, pero pega tales tortazos que dejarían al pobre Indy para los restos. Lucha de Electronic Arts programada por los creadores de FLASHBACK, Delphine Software.

98RETURN OF THE JEDI

¿Qué os vamos a decir sobre la saga de la Guerra de la Galaxias que no os hayamos dicho ya? Los fanáticos encontrarán el comentario correspondiente a la tercera parte para Super Nintendo.

SECCIONES

8 Noticias

128 Manga Zone

138 La Guarida del Dragon

158 Hetroviews

162 Linea Directa

166 Game Master



RUCOS

MORTAL KOMBAT 2 sigue mes tras mes desvelándo sus más ocultos secretos. SONIC & KNUCKLES, T.T.A. WILD AND WACKY SPORTS, INDIANA JONES y SUPER RETURN OF THE JEDI, también tienen su lugar en esta sección.



104 AERO THE ACROBAT 2

El murciélago mascota de **Sunsoft** viene dispuesto a dar mucha guerra en el periodo navideño. Mega Drive acoge de nuevo encantada una segunda parte de sus aventuras.

110 FIFA INT. SOCCER 95

Este programa marcó una epoca dentro del género de los cartuchos deportivos. Aquí tienes la versión remozada del mismo título.

110_{SPARKSTER}

La mascota de Konami se estrena por fin en Super Nintendo como realmente se merece.

120 T. T. A. WACKY SPORTS

Sin tener nada que ver con el cartucho de Mega Drive, sí que comparte el mismo espíritu humorístico y calidad técnica.

146LION KING

El gran The Punisher comenta la historia del Rey León para Master System y Game Gear.

150 DYNAMITE HEADDY

El personaje de la cabeza más famosa y cambiante protagoniza el juego del año de G.G.

154_{ALADDIN}

Game Boy recupera a Aladino, el héroe de la lámpara maravillosa para sus miles de usuarios. Conversión de la gran entrega para M. D.

COREVIEWS

132 SOUL STAR

Core nos recuerda que, por mucho 32X que halla, en Mega CD todavía se pueden programar grandes cosas.



Directamente desde

JAPON

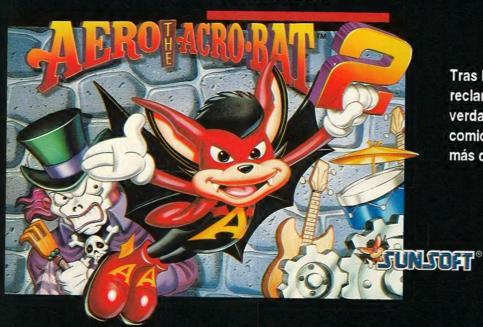
lo último para tu SUPER NINTENDO

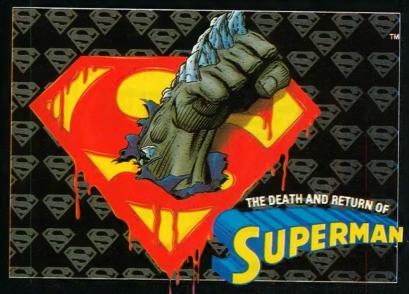
ZEROThe Kamikaze Squirrel

Un apasionante juego de plataformas con más acción y sorpresas que nunca. Conduce a Zero a través de un vertiginoso recorrido en su última misión suicida, y pon a prueba sus increíbles armas secretas. Todo al más puro estilo "comic". ¡Absolutamente imprescindible!



La continuación de un clásico. Todo un desafío con increíbles mejoras que no puedes perderte.





The Death and Return of SUPERMAN

Tras la muerte del héroe, cuatro misteriosos personajes reclaman ser el auténtico Superman. ¿Cuál de ellos dice la verdad? Ahora puedes vivir paso a paso la historia del comic más apasionante de los últimos tiempos. ¡Mucho más que un juego de lucha!









Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



Spaco S.A., Av. de la Industria 8 28760, Tres Cantos (Madrid) Tel. (91)8036625 (8 lineas) Fax.(91)8033576 - (91)8032245



Presidente: Antonio Asensio Vicepresidente: José Luis Erviti Consejero Delegado: Félix Espelosín Secretario del Consejo: Francisco Matosas Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos Director de Arte: Tomás Javier Pérez Redactor Jefe: Marcos García Edición: Juan José Martin Sanz Redacción: José Luis del Carpio (jele de sección), Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación) Colman López (tratamiento de imagen) y Vicente González (fotografía) Maquetación: Belén Díez España Portada: Raúl Martín Secretaria de redacción: **María de Frutos** Dirección: C/O'Donnell, 12, 1°, 28009 Madrid Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A. Consejero Delegado: F. Javier López López Director Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES C/O'Donnell, 12, 6°, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Director Administrativo: Félix P. Trujillo Controller: Josefina Agüero Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes) Promoción y ventas: Carlos Bravo Suscripciones: Charo Muñoz Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD

MEDIAPUBLIC Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42 Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3°, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28 Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30

Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 29 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11 Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8.

Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer O'Donnell 12, 28009 Madrid Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO Alemania: Karl Grünmeier, Munich, Tel.: 89 45 30 420 Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 21 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96

Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93 Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46 Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid Impresión y encuadernación: Lerner Printing Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Ballén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

> Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 495 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B. 17.209-92



o primero que deseo hacer en este número de SUPER JUEGOS es aoradeceros la espléndida acogida de la nueva revista. Dos meses atrás, en Octubre, os convocábamos en torno a una cabecera remozada, de formato más grande u un contenido renovado en el que tenían acooida más secciones. Vuestra respuesta fue determinante para que nos decidiéramos a poner en los quioscos este número que ahora tenéis en las manos, un extra que esperamos sea la oferta definitiva de estas Navidades aunque, por todo lo que os ofrecemos u el esfuerzo especial que hemos llevado a cabo, también os lo pedimos a vosotros en forma de un incremento de precio al que nos hemos visto obligados. Os aseguro que se trata de un hecho aislado, sólo por este mes.

De todas maneras, quiero saber vuestra opinión sobre la revista, no sólo a través de las muchas llamadas de felicitación que hemos recibido. Deseamos que SUPER JUEGOS sea vuestro tesoro más preciado cada mes y por ello estamos abiertos a cualquier superencia, a que nos contéis lo que, a vuestro juicio, le sobra o le falta a esta publicación. Espero fervientemente vuestras cartas, aunque os anticipo que mientras tanto seguimos trabajando en nue-

PEDRO DE FRUTOS

vas ideas con las que intentamos mantener vuestra confianza.

Paralelamente, el sector ha ofrecido muchas novedades en las últimas semanas. El mercado está agitado con la aparición de periféricos altamente interesantes, co-

mo la Meoa Drive 32 X, jueoos de la cateooría, interés y calidad de DOOM, DONKEY HONG COUNTRY & MICKEY MANIA, por citar solamente tres ejemplos. Al tiempo que desde Japón ya nos llegan ecos de las recién lanzadas PSX y Saturn. Por si fuera poco, tenemos que dar la bienvenida a nuevas compañías que recientemente se han instalado en España, como Electronic Arts, Konami (anteriormente BMG) y próximamente Virgin.

Tiempo habrá en los próximos meses para comentar éstas y otras novedades. De momento, muchos videojueoos, paz para todos y Feliz Navidad.



ee-off: la más pura esencia del golf en videojuego

La compañía británica Core no quiere perder la estela de sus competidores y, por este motivo, está ultimando su primer proyecto para los nuevos sistemas de Sega (Mega Drive 32X y Saturn). El programa se llama TEE-OFF y nace con la intención de ser el simulador golfístico más real y jugable de los próximos años.

El único afán de la factoría Core era plasmar una visión realista que recreara a la perfección el ambiente y, al mismo tiempo, no olvidara ninguno de los elementos que acompañan a la práctica de este deporte. Dichos aspectos no se refieren únicamente a los climatológicos o a los accidentes del terreno ya que, en TEE-OFF, se han incorporado características personalizadas en el estilo de juego de los diferentes participantes. Además, se ha introducido en este lanzamiento un complejo y completísimo cuadro estadístico, que se actualiza en cada uno de los torneos a disputar. Varias modalidades de juego (Tournament, Skins Challenge, Match Play, Texas Scramble, Shoot Out y Core Challenge), cuatro jugadores simultáneos, diversas perspectivas, cuarenta y ocho deportistas a seleccionar y un control rápido y sencillo, nos aseguran una jugabilidad de auténtico lujo. El mejor golf llega a las consolas.





Por fin, podrás emular en un excepcional videojuego a los grandes mitos del golf internacional como: Jack Nicklaus, Nick Faldo, Bernhard Langer, Nick Price o nuestros extraordinarios Severiano Ballesteros y José María Olazábal. Este lanzamiento para los nuevos soportes de Sega incorpora aspectos individualizados para cada participante.

onkey Kong Country arrasa en España

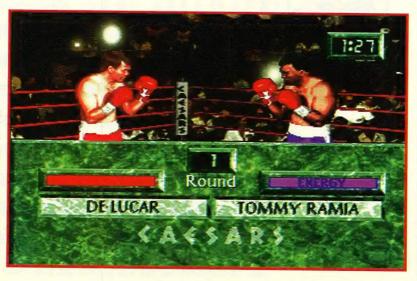
Estaba más que anunciado que DONKEY KONG COUNTRY sería un completo éxito, y que destrozaría todas las marcas conocidas en el competido mundo del videojuego. Nuestro país no podía quedarse al margen de este fenómeno, y las cifras de venta de los dos primeros días son totalmente significativas: 8.000 cartuchos. Si tenemos en cuenta que hasta ahora un gran título apenas alcanza-

ba el millar de ventas al día, podremos comprender la magnitud de esta cifra. Otros datos de ventas aportados por **Nintendo España** son: WARIO LAND 25.000 unidades (desde Mayo) y STUNT RACE FX 12.000 unidades (hasta el 31 de Octubre). A la luz de lo dicho, **DONKEY KONG COUNTRY** pue-



Di continúa su imparable carrera en nuestro país

La compañía **Philips** está multiplicando por diez su política de lanzamientos en España y, gracias a ello, su *CDi* se ha convertido en



Entre los nuevos
lanzamientos para CDi,
destaca con luz propia
CRESARS WORLD OF BOXING.
Este simulador de boxeo
incorpora una amplia gama
de secuencias grabadas en
vídeo para que disfrutéis
intensamente con este
espectacular deporte.





U para después I de Navidades

Game Boy. TETRIS AND DR. MARIO es la primera versión del popular juego de recreativa, y también incorpora al popular DR. MARIO, que se hizo muy célebre en NES y Game Boy. SUPER PUNCH-OUT!! es una

Pasadas las Navidades del 94, allá por el mes de Febrero, la compañía japonesa Nintendo volverá de nuevo a la carga, y lo hará rescatando de la época clásica títulos que lo han sido casi todo en el mundo del videojuego, como: TETRIS AND DR. MARIO y SUPER PUNCH-OUT!! para Super Nintendo, y SPACE INVADERS para

extraordinaria adaptación de aquella recreativa de boxeo, que siempre será recordada por su simpatía y su impresionante espectacularidad. Por último, SPACE INVADERS para *Game Boy* ha sido reflejado con total fidelidad. En definitiva, tres auténticas maravillas lúdicas, de entrañable recuerdo, que vuelven a la actualidad.





una potente y sólida opción de futuro. Si en números anteriores os comentábamos la próxima aparición de algunos clásicos en castellano y de otras interesantes novedades, ahora os presentamos dos nuevos títulos: GO y CAESARS WORLD OF BOXING. GO, es un juego oriental de estrategia con más de 4.000 años de antigüedad y que en el CDi parece cobrar una nueva dimensión. El otro programa, CAESARS, es un trepidante simulador boxístico que guarda cierto parecido con GREATETS HEAVY WEIGHTS de Mega Drive. Además, este título incorpora un amplio surtido de secuencias en vídeo. A estas dos novedades hay que sumar la versión para dos jugadores simultáneos de INTERNATIONAL TENNIS OPEN, que además está comentado por Matías Prats.

El Consumer Soft Group
del 94 se vistió de gala
para presentar la
consola Play Station de
Sony. Con este nuevo
sistema se amplian
considerablemente las
dimensiones de un
mercado, como el de los
videojuegos, en
constante evolución. Sin
duda, una joya lúdica.

SG de Tokyo: comienza la revolución

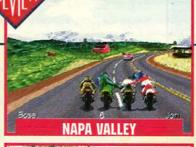
El C.S.G. -Consumer Soft Groupdel 94 será recordado como uno de esos momentos estelares de la historia del videojuego por las interesantes novedades que ofreció y, sobre todo, por las perspectivas de futuro abiertas. Todos ha-

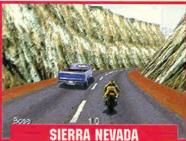


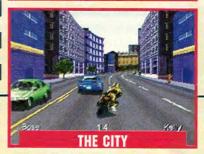
de la reunión sería Sony con su nuevo sistema PlayStation, pero Sega decidió robarle el protagonismo anunciando la fecha de salida al mercado nipón de la Saturn. Los 64 bits de Sega estarán en las calles el próximo 22 de Noviembre, adelantándose en una semana a la aparición de la PlayStation de Sony. Su precio rondará las 60.000 pesetas. Esta cifra, como en ocasiones anteriores, es meramente referencial ya que todo depende del precio que ponga, en el último momento, la competencia a su producto. Para que podáis haceros una idea, los responsables de la PlayStation han dejado un enorme margen de precios -entre las 40.000 y 60.000 pesetas- para hacer a su sistema el más competitivo del mercado. Para aquellos que ya estén pensando en comprar cualquiera de estas dos nuevas consolas, hay que recordarles que estos precios son sólo para Japón, y que en nuestro país aún no se puede precisar con exactitud ni la llegada, ni sus costes finales.

a cita de la Eurocopa de fútbol del 96 más cerca

Tras la fiebre del Mundial USA 94, todos pensamos que los simuladores futbolísticos tardarían muchos meses en volver a copar nuestras expectativas deportivas y las intenciones programadoras de las compañías. Pues nada más lejos de la realidad. Hace apenas unas semanas aparecían para Mega Drive EA SOCCER 95, dentro de nada TOT-TAL FOOTBALL de Domark y, en un futuro no muy lejano SOCCER SHOOT-OUT de Capcom para Super Nintendo. Estos, y otros que también se podrían citar, recargarán nuestras pilas futboleras hasta la llegada de la Eurocopa de 1.996 que se celebrará en Gran Bretaña. Pero, mientras esperamos esta trascendental cita balompédica, será necesario seguir emulando a los grandes mitos del balón con estos lanzamientos, que prometen ser de lo más atractivo.



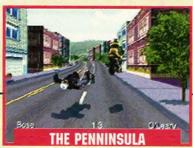






NIVELES

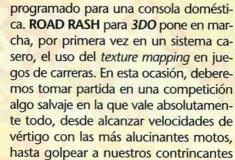
El juego se desarrolla entre cinco escenarios distintos, que verán incrementada su longitud a medida que vayamos superando los distintos niveles de dificultad de este genial juego.



ROAD RASH

e aquí el primer juego para la nueva generación de consolas que se ha acercado hasta esta

sección de SUPER-PREVIEWS. Y, todo sea dicho de paso, el bautizo no ha podido ser mejor, ya que este lanzamiento podría calificarse como el mejor título, técnicamente hablando, que jamás se ha



con todo tipo de objetos contundentes. Pero, por si todas estas fechorías no fueran suficientes, además ROAD RASH brinda la posibilidad de atropellar a los transeuntes y de transgredir todas las normas de















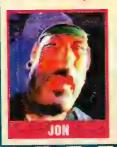






PERSONAJES

Un juego tan violento como ROAD RASH debía contar, forzosamente, con seres tan impresentables como éstos. Jim, Mike, Axle, Bose, Cydney, Jon, Pearl y Rhonda serán nuestros representantes informáticos en este soberbio lanzamiento para 300.





















En cualquiera de las modalidades de juego podremos acceder a un total de cinco circuitos, cuya longitud será proporcional al nivel en que nos encontremos.
Especialmente atentos a los niveles como Pacific Highway o The city. Son realmente increíbles y espectaculares.



circulación impuestas por el gobierno de los Estados Unidos. Con todo esto, como ya os podéis imaginar, se consigue elevar el nivel de violencia de este lanzamiento hasta límites realmente insospechados. Una odisea que sólo los más hábiles y audaces podrán superar.

Pero donde realmente destaca este juego es en el aspecto gráfico, en particular, y en el técnico en general. Es realmente increíble que los inmensos bloques gráficos que podéis observar en las imágenes se muevan con la rapidez necesaria en un título con estas características. Pues bien, ROAD RASH no sólo consigue esa rapidez de vértigo, sino que además la acentúa notablemente, logrando una sensación de realismo impresionante. Hoy por hoy, tan sólo títulos como RID-GE RACER de Capcom o DAYTONA de Sega (ambas en soporte Coin-op) consiguen superar en calidad a un CD de es-





te calibre. Según hemos podido comprobar, el juego nos permitirá controlar un total de veinte motos que obtendre-

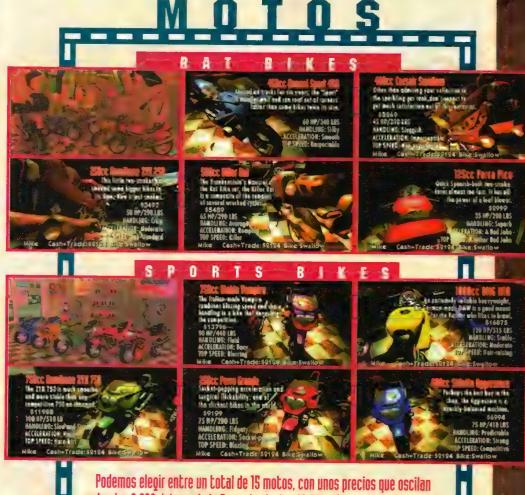
ROMINASH C

mos por medio del dinero que recibamos con las victorias en las distintas carreras en las que participemos. En este sentido, se nos concede la posibilidad de intervenir bien en el modo

amistoso, bien en el modo aventura. En este último caso, deberemos clasificarnos entre los tres primeros en cada una de las cinco carreras que componen los distintos niveles.

Con todo esto, parece poco probable que ROAD RASH pueda decepcionar a nadie. El juego, en principio, va a contar con las características que todos hemos soñado alguna vez para un CD: texture mapping y scaling de calidad, soberbios gráficos, mejores animaciones, impresionantes músicas y, sobre todo, una acción trepidante para un juego que, por cues-





Podemos elegir entre un total de 15 motos, con unos precios que oscilan entre los 2.999 dolares de la Perro, hasta los 40.000 dólares de la Diablo, una moto que nos hará sentir de verdad lo que es alcanzar velocidades de 180 millas por hora. Una auténtica bomba de relojería.



tiones de precio de la consola, no va a conseguir la difusión necesaria.

Sin embargo, es necesario realizar una recomendación para los afortunados propietarios de una *3DO*: prestad mucha atención a este **ROAD RASH**, porque indiscutiblemente estamos ante un lanzamiento que va a hacer historia.

J.C. MAYERICK



















AFTERBURNER COMPLETE



Este título para Mega Drive 32X es exactamente igual a la máquina recreativa original.

FTERBURNER nació en 1986. unos meses después que OUT RUN, y estaba destinado a convertirse en uno de los títulos mas emblemáticos de la compañía Sega en cuanto a recreativas se refiere. La máquina era un matamarcianos en 3D, en el que manejábamos un potente F-14 Tomcat para acabar con todo lo que se movía a lo largo de los distintos escenarios. Técnicamente la recreativa se caracterizaba por dos detalles técnicos. En primer lugar, la cabina de la máquina tenía un continuo movimiento, que ofrecía una notable sensación de realismo, ya que podíamos realizar loopings con el avión. En segundo lugar, el desarrollo del juego transcurría a velocidades de vértigo. Pasaron los años y Sega puso en la calle la consola Master System. Con ella llegaba AFTERBURNER, uno de los primeros cartuchos con un mega de memoria (por aquellos tiempos lo normal era un cuarto o medio mega). De este



Su scaling y su jugabilidad rozan la perfección. AFTERBURNER COMPLETE es una apuesta segura.



modo, se convirtió en uno de los clásicos de ocho bits. El juego tenía un colorido bastante brillante, una rapidez importante y las voces digitalizadas de la máquina. Este último elemento provocó la envidia de los que entonces estábamos con nuestro querido *Spectrum*. Este cartucho era el segundo que programaba **Yuki Yama**, que años después se haría famoso al crear el personaje de Sonic.

En el 91 llegaba la versión para *Mega Drive* y, una vez más, superaba con creces a las conversiones que **Activision** realizó para *Amiga* y *Atari ST*. Era una entrega muy próxima a la máquina, que contaba con un sonido impresionante. Por útlimo, con la llegada de la *Mega Drive 32X*, la compañía **Sega** programa la versión definitiva.





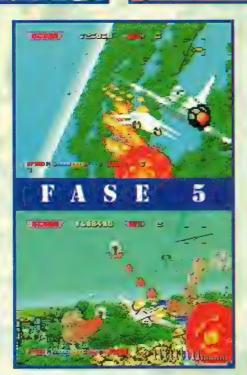








THE PUNISHER











DOS JUGADORES



os videojuegos siguen siendo el espejo donde se reflejan los protagonistas de las más diversas series televisivas. Muchos de estos cartuchos no han llegado al mercado español, como ocurre con CAP-

TAIN TSUBASA que recrea la serie de dibujos Campeones, o con MAZINGER Z. Sin embargo, otros muchos han aprovechado el éxito logrado tras su emisión en la pequeña pantalla, destacando entre ellos DRAGON





BALL Z, y ahora **BIKER MICE FROM** MARS. Su aparición televisiva, bajo el título de Los Moto Ratones de Marte, ha sido el trampolín para que una pandilla de roedores amantes de la velocidad se lancen a una impresionante competición de

> la mano de Konami. La concepción del juego está formada por múltiples carreras de motos en las que, al estilo de COMBAT CARS, cada máquina tiene unas características específicas, utilizando diferentes armas.





BIKER MICE FROM MAR



















GANADOR



OPCIONES



COMPETICION







Su gran jugabilidad es complementada por una considerable variedad de circuitos, y por la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea. Los seis personajes incluidos completan un cartucho con el que, después del magnífico GP 1, los amantes de las motos pueden disfrutar de una segunda opción para *Super Nintendo* dentro del apasionante mundo de las dos ruedas.

JAVIER ITURRIOZ

PERSONAJES











SELECCION PILOTOS







PARECIA IMPOSIBLE MEJORARLO



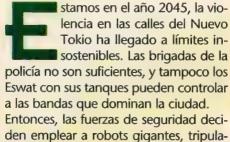
PERO LO HEMOS CONSEGUIDO

















dos por agentes de la ley. Esta unidad especial se llamará RTCU (Unidad Robotizada de Control Terrorista), aunque todos la conocen































Ya no tendremos que preocuparnos por encontrar las llaves, ni los interruptores que abran puertas ocultas, puesto que lo único que deberemos hacer es aniquilar a todo bicho viviente. Sin embargo, es necesario tener un especial cuidado con los aviones, porque te darán un buen















susto la primera vez que los veas. El juego está estructurado por misiones, en las que deberemos localizar y destruir a los distintos vehículos, que están diseñados con todo lujo de detalles, y se mueven perfectamente (incluso los jeep derrapan en las curvas). El colorido es increíble. Si tenéis alguna duda sobre este apartado consultar las pantallas, donde queda bien patente la diferencia entre *Mega Drive* y la nueva consola 32X. Un juego más que sigue la estela del magnífico DOOM, y la lleva por nuevos caminos.

THE PUNISHER

AHORA JURASSIE PARK



DIALOGOS EN CASTELLANO



BIENVE NIDOAL PROXIM ONIVEL









os americanos, muy aficionados a convertir en oro productos de ca- lidad más que discutible, se ha sumado a la moda japonesa de realizar series de bajo presupuesto y altísimo éxito comercial. ULTRAMAN, BIOMAN y, en concreto, TURBO RANGERS (serie en la que se basa la adaptación americana), son claros ejemplos de lo que nunca se debe hacer en televisión, ya poseen una realización más propia de un niño de seis años que de auténticos profesionales de la imagen.

En España, esta serie está siendo emitida por un canal privado. La versión Me-

KIMBERLY





JASON



TRINI



ZACK



RITA



POWER RAN

ga CD, como no podía ser de otra forma, será distribuida por Sega. Este CD recordará, en muchos aspectos, a viejas leyendas lúdicas como ROAD AVENGER o TIME GAL. En esta ocasión, para no faltar a la norma, deberemos enfrentarnos a la malvada Rita Repulsa en un videojuego en el que, con imágenes reales extraídas de la propia serie de televisión, deberemos limitarnos a pulsar el botón correspondiente en el momento requerido. Un tipo de juego que, como ya sabréis, tiene tantos adeptos como detractores. Puestos a resaltar futuros aspectos posi-



CONTINUE





















Este lanzamiento para la consola Mega CD sobresale por la utilización de las propias imágenes de la popular serie televisiva POWER RANGERS.







AME OVER







tivos del juego, podemos mencionar el hecho de que la imagen sea prácticamente a pantalla completa, provocando una ligera disminución de su calidad. El aspecto más destacable radica en el uso de las mismas imágenes de televisión . Por tanto, los incondicionales de la serie tienen un atractivo irresistible que les obligará a sucumbir ante sus encantos.

Con todo esto, os emplazamos a que contempléis las páginas del próximo número, donde encontraréis la pertinente información referente a este título. Los aficionados a este tipo de juegos están de enhorabuena. POWER RANGERS llegan, por fin, a la Mega CD.



















ESTA ROCHE ES Y MANANA



NOCHEBUENA SEGA

Este invierno se presenta al rojo vivo. ¡Mega Drive viene arrasando con todo! Los bombazos del año llevan su sello inconfundíble: diversión, diversión y mas diversión. ¡Son las obras cumbre de los videojuegos hasta el momento!

videojuegos nasta el momento! ¡Lo máximo en todos los estilos! ¿Vas a dejarlos escapar?. Te esperan un montón de Noches-Buenas. Y si aún no tienes Mega Drive, aterriza. ¿Aún no sabes que es la única consola compatible con el futuro?.















INTRO



EDIFICIO



CUARTO



VOYEUR

OYEUR es la próxima propuesta que Philips pretende incluir dentro de su suculenta oferta de productos de entretenimiento. Este título no es uno más de esos juegos que acostumbramos a contemplar. En esta ocasión, se mezclan numerosos ingredientes cinematográficos. Así, en VOYEUR deberemos descubrir una trama de espio-

naje que gira en torno a un candidato a la presidencia de los Estados Unidos. La aventura se desarrollará en un edificio aledaño a su residencia. En este relato de

acción política intentaremos, con nuestra videocámara telescópica, recoger pruebas que impliquen a Reed Hawke, el candidato, y revelen un oscuro secreto de familia que le hundirá. Una vez

conseguido este objetivo, avisaremos a la policía o a un miembro de la familia para que nos apoye en la denuncia. Existen numerosas formas de terminar el juego, así que las posibilidades de entretenimiento se multiplicarán por el número de finales distintos del programa. Uno de los puntos fuertes del cartucho es la in-

tensidad de diálogos e imágenes. Sin llegar al erotismo, contienen escenas lo suficientemente crudas y sugerentes como para mantener a los más pequeños de la casa apartados del mo-

nitor. El mes que viene daremos un completo repaso a VOYEUR.

THE SCOPE







DIENER

LA MICKEY MANIA ARRASA ESPAÑA



MEGA DRIVE

mega-cd

*** Timeless Adventures of Mickey Mouse* is a Cliency Soltware-Sony Imagesoft co-production: The Timeless Adventures of Mickey Mouse* is delibuted by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered tradement of Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Seps Maps Drive and Maps CD are tradements of Sony Electronic Publishing Company. O 1994 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Seps Maps Drive and Maps CD are tradements of Sony Electronic Publishing Company. O 1994 Sony Electronic Publishing Company.

DANKEY KANG

INTRO



EL SUBNODEL MONOLOCO









ablar de este DONKEY KONG es hablar de Shigeru Miyamoto, y del nacimiento de una saga prodigiosa que sirvió de pistoletazo de salida a la carrera meteórica de Nintendo como compañía líder en el dificil reinado del videojuego. El primer DONKEY KONG debutó en los recreativos y Hand Held en 1.980, pasando a ser la máquina más jugada del momento. Su perfecta concepción de arcade de plataformas, con tan sólo cuatro fases diferentes y



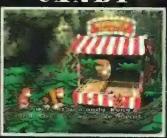


El auténtico protagonista del clásico título de los salones recreativos.

SALVAR



CANDY



Está loca por los huesos de Donkey. Candy permite salvar la partida a nuestros dos amigos al saltar dentro de su barril mágico.

obligaba a ir en su búsqueda a través de andamios, barriles, bolas de fuego y muelles traicioneros. Para que os hagáis una idea, en aquel momento el juego más sofisticado de salón recreativo era el popular PHOENIX. Más tarde surgió Donkey Kong Jr., y los papeles cambiaron: Mario se convertía en un gamberro y raptaba al gran gorila, y obligaba al

ocho colores simultáneos

bastaron para convertirlo en

el buque insignia de Nin-

tendo durante cuatro años.

El malvado gorila, un reju-

venecido Cranky Kong, rap-

taba a la novia de Mario y le

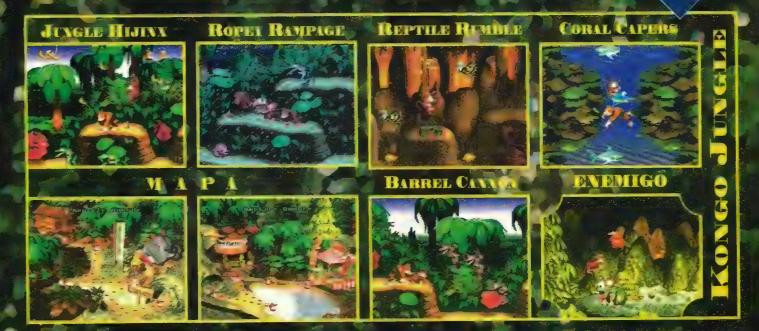
FUNKY



Es el más holgazán de la familia. Os prestará su Jumbo Barril para volar a vuestro antojo por la isla.

SUPER NINTENDO





PALMOTADA



Con SELECT o con el botón A cambiaremos de protagonista, tras una palmotada amistosa entre los dos simios. Este detalle está ejecutado con una realización técnica impresionante.



EXCUTING SECRET

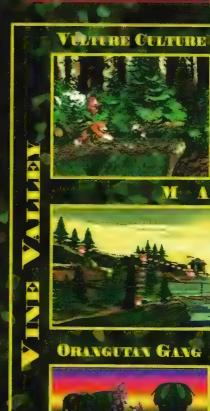






pequeño Kong, el protagonista de DONKEY KONG COUNTRY, a atravesar una serie de fases repletas de lianas y otros parientes. Poco después llegaría la tercera parte (¿recordáis algo sobre abejas, panales y un gorila que desciende poco a poco?), y la cuarta que pasó sin pena ni gloria. Más tarde llegarían las conversiones para NES, ordenadores de 8 bits y la excelente versión de Game Boy, que recreaba momentos estelares del mito junto a 100 fases más. Pero





TREE TOP TOWN



FORDST FRENZA



BARRILES



Los barriles encontrados en Donkey Kong Country poseen diferentes características. Desde servir como proyectil contra el enemigo o abrir pasadizos secretos hasta lanzarnos por los aires de forma automática o manual. Otro gran detalle Nintendo



TEMPLE TEMPEST



ISLA KONG



CLAM-CITY

MONTURAS



Rambi es la más simpática de todas. Expresso es un avestruz que da grandes saltos. Enguarde es un pez espada que nos acompañará en los niveles submarinos. Por último, Winky nos llevará a plataformas inaccesibles.

SNOW BARREL BLAST



SLIPSIDE RIDE



ÎCE AGE VALLEY

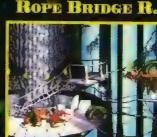




CROCTOPUS CHASE



TORCHLIGHT TROUBLE



DADMIGO













TRICK TRACK TREE



ELEVATOR ANTIC



KONG





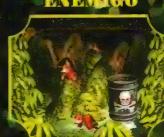


Conseguir las cuatro letras que forman la palabra KONG en cada fase nos proporcionará una vida extra. En las primeras fases no será muy difícil pero más adelante os costará más de un serio disgusto.





DATEMETGO



CASA KONG



la consagración total del mono loco no ha llegado hasta la aparición de este prodigio de 32 megas llamado DONKEY KONG COUNTRY, nacido con la aureola de ganador y concebido bajo la atenta mirada de los padres más exigentes: Nintendo, Rare y Silicon Graphics.

Cuando todos los ojos se dirigen a las nuevas tecnologías y las primeras imágenes de Ultra 64 se asoman a todas las revistas del mundo, Nintendo exprime un poquito más las cualidades de la SNES para crear un magnífico universo de gráficos renderizados, multilayer scrolling de impecable factura, 256 colores simultáneos en pantalla, y esa mágica jugabilidad que sólo Nintendo es capaz de imprimir al desarrollo de sus títulos.

Todo en DONKEY KONG COUNTRY rezuma buen hacer y la magia de una má-



quina que sique demostrando que los años no pasan para ella.

Técnicamente nos encontramos ante un arcade, que utiliza casi al límite los potentes coprocesadores de la SNES para reflejar un mundo renderizado, donde los personajes y su animación son reales, y las nevadas en Gorilla Glacier producen verdaderos escalofríos.

Tras observar la ingeniosa intro, comprendemos que estamos ante un juego diferente, que parece tener vida propia. Da la impresión de que, una vez apagada la

MAIL BONU





Si quieres acceder a los bonus más divertidos de Donkey Kong Country consigue tres figuras doradas de un mismo animal: Rambi, Expresso, Winky o Enguarde. Por cada cien items regogidos recibireis una vida extra.

PLAY MODE





VIDAS EXTRA

Los globos rojos dan una vida extra, los azules tres y los verdes cinco. Un lujo.



consola, todos los personajes y escenarios continuarán su devenir por los cálidos circuitos de nuestra máquina. DONKEY KONG COUNTRY atraviesa nuestros sentidos y nos obliga a pestañear, abriendo más los ojos para saborear la espléndida calidad de todos sus matices. Os podría hablar de la sensación que produce jugar en



KING KROOL

Este desagradable reptil es el culpable de la desaparición de todos los plátanos de la despensa de Donkey. El duelo final tendrá lugar en su bonito galeón. Como sucedia con Bowser en SUPER MARIO WORLD, todos sus patrones de ataque son variados y mortales. No te dejes engañar por el falso final y permanece atento a las últimas sacudidas de King Krool.





PLATANOS

Por cada cien plátanos obtendremos una vida extra para nuestros gorilas.



las fases submarinas, con una increible melodía, de la sensación de oscuridad y peligro que acechan en las fases cavernarias con eco incluido, de los vertiginosos viajes en vagoneta, de las impresionantes escenas con nieve o de los reflejos en Slipside Ride, pero no serviría de nada porque DKC no se puede contar, hay que vi-

TANKED UP TROUBLE MANIC MINCERS MISTY MINE LOOPY LIGHTS MAPA PLATAFORM PERILS ENEMIGO



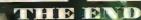


















Como es habitual en los grandes juegos de Nintendo, el final nos sorprenderá con el cómico desfile de toda la plantilla de enemigos. Final Bosses y protagonistas.





MNDC









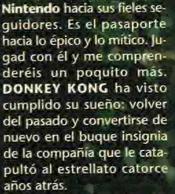
virlo. Os podría hablar durante horas y horas sobre él, puesto que todo ha sido estudiado matemáticamente: cada salto, cada secreto, todo. Y he aquí que llega el momento de hablar de jugabilidad, aunque creo que con sólo mirar la nota ya lo deberíais de tener claro. Esa mágica palabra es imposible de definir, pero nació adherida a Nintendo con el lanzamiento del primer DON-KEY KONG. Es posible que los secretos de DKC sean menos secretos que en SU-PER MARIO WORLD, y que no tardéis demasiado en lle-

gar al final hipotético del

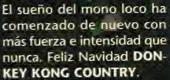
juego (que no al cien por cien del mismo), pero ante

un cartucho así es muy difícil encontrar el más mínimo

DONKEY KONG COUNTRY es el tributo navideño de

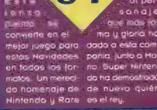








GLO



al per sanaje do ha demostrado de nuevo quien











SQUAWKS

THE ELF



UNTERDO RARE

HEGAS - 12

JUGADORES + 1-2

VIDAS . 5

PASES + 34H F BOSERS

CONTINUACIONES INS

PASSWORDS . NO

SPABAR PARTISA 4 SI

GRAFICOS

رياعر المراجيا raficos ammacio las colonido y Layering Jamas sola de 16 bils.



MUSICA

La banda sono luego. Las melo-dia de las fases



SONIDO FX

▲ Todo el juego liene un sonido FX exclusivo. El mor disco de Klap Trap o los grunidos de guinda al pastel



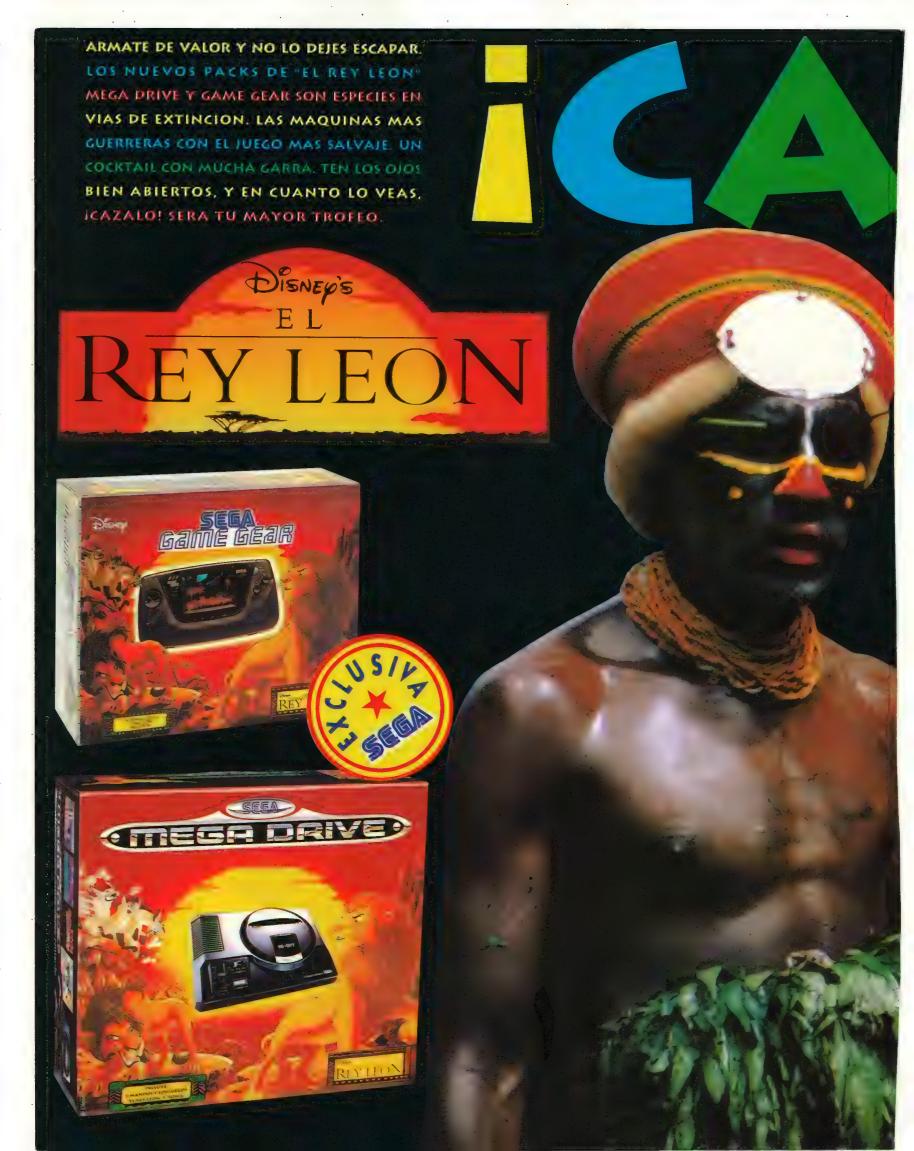
JUGABILIDAD

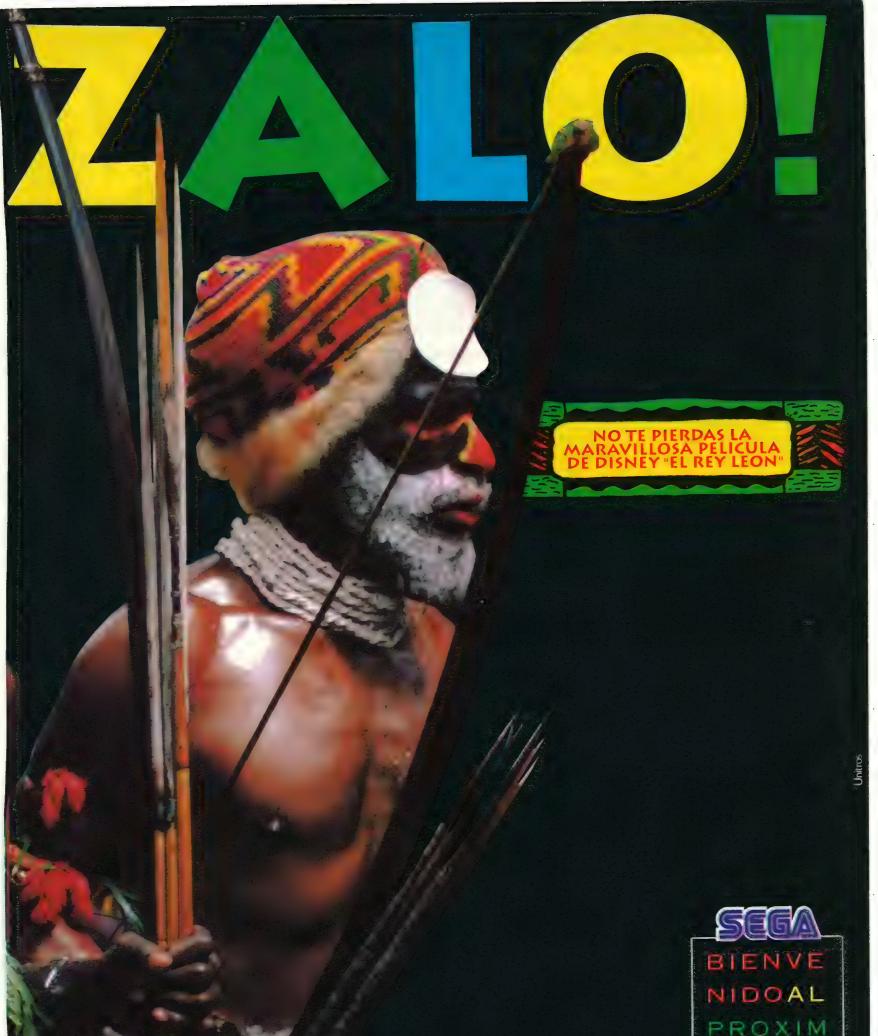
A En este aparta do no hay quier gane a Nitherido. Is han demostrac rizando todos los



BAL







PROXIM ONIVEL



DESDE LOS CONFINES DE LA JUGABILIDAD, POR FIN LLEGA A MUESTRAS MANOS UNO DE LOS LANZAMIENTOS MAS ESPERADOS PARA MEGA DRIVE 32X. VIRTUA RACING DE LUXE NO ES UNA ADAPTACION MEDIOCRE O UKA CONVERSION VULGAR. ESTE NUEVO CARTUCHO ES EL PROPIO ARCADE ORIGINAL, TAL Y COMO FUE CONCEBIDO POR AM2 PARA LOS SALONES RECREATIVOS.



examinar concienzudamente el cartucho que, seguramente, más llamará la atención de los futuros propietarios de la nueva consola *Mega Drive 32X*.

Por el momento, no os vamos a insistir más sobre el célebre tratamiento poligonal de este juego, la calidad de las producciones de la compañía AM2 o las típicas comparaciones entre DAYTONA, RIDGE RACER y VIRTUA RACING. En esta ocasión, intentaremos analizar exhaustivamente todo lo que encierra este gran título de la novedosa máquina de Sega. Todos conocéis la recreativa y, probablemente, os sabréis de memoria todas sus impresionantes características.

VIRTUA PERALTE



VIRTUA RACING DE LUXE mantiene todas y cada una de las virtudes que encumbraron al programa original. Además, incorpora elementos inéditos que superan globalmente a algunos apartados de la recreativa. Increible, pero absolutamente cierto.

Una de las notas básicas que hizo célebre al VIRTUA RACING arcade consistió

MODOS DE JUEGO



VIRTUA CAMPEON



VIRTUA LLEGADA



OPCIONES



MEGA DRIVE 32X

IMPRUDENCIAS SE PAGAN

















9'012148

RECORDS

| y - 300.00 - 1 | - test K | ECORDS - | |
|--|----------|-------------|-----------|
| RANK | NAME | TIME | V.R. MODE |
| 1st | RYU | 03 '12 "888 | |
| 2nd | NAG | 03'13"453 | |
| 3rd | MAT | 03'13"966 | |
| Ath | 0. H | 03 '14"881 | |
| 5th | K. F | | |
| 1 PASTEST | 0.H | 00 '41"126 | |
| A S DE | | | |
| FORMUL | A | | 1 |
| Bio Forest | | | |
| | | | |

Uno de les mayores este cartucho es poder conservar nuestros mejores tiempos

SELECCION



PUBLICIDAD



en la posibilidad de contemplar el desamollo del juego desde cuatro vistas diferentes. Si la versión para Mega Drive ya las mantenía de una forma soberbia, imaginad las prestaciones que puede ofrecer la Mega Drive 32X en este sentido. Pocas veces podréis contemplar un zoom in y un zoom out tan magistrales como los apreciados en este lanzamiento. Y no hemos hecho nada más que empezar, ya que con estas cuatro panorámicas como firmes cimientos se levanta un auténtico monumento de jugabilidad, que dejará en simple anécdota todo lo observado hasta el momento.

Pero, vamos a iniciar nuestra singladura particular con el apartado de coches. Al clásico fórmula 1 se le han unido dos vehículos más: un sobrio stock y un vertiginoso prototipo. El fórmula 1 es, sin duda, el coche más equilibrado, puesto que su velocidad punta es muy elevada y su control resulta bastante sencillo de asi-

CIRCUITOS

ACROPOLIS









BAY BRIDGE









BIG FOREST









HIGH LAND









SAND PARK









milar. El stock no alcanza los límites de rapidez del fórmula 1, pero es probablemente el más seguro de todos, porque apenas se percibe la fuerza centrifuga al tomar las curvas. Por último, el prototipo es una auténtica obra maestra de la mecánica. Su impresionante velocidad se ve mermada por las enormes dificultades de control que presenta, a partir del momento en el que la aguja de su cuenta-







kilómetros excede la impresionante barrera de los 300 km/h.

No obstante, aún no hemos acabado con la agenda de nuevos fichajes ya que, además de las variantes de juego que incorporan estos dos nuevos monoplazas, debemos apuntar en el haber de este cartucho los dos circuitos que se añaden a los tres trazados ya conocidos. Su longitud y acierto los convierten en los más





se convierta en una frenética obsesión. Para los aficionados a superar los más extraordinarios records se ha incluido una modalidad de juego llamada Time Attack, en la que se prescindirá totalmente del resto de competidores para buscar nada más que el mejor tiempo por vuelta. Esta modalidad es, probablemente, la que más quebraderos de cabeza os provocará y, junto con la opción de dos ju-



| | - I | RESULT | (SC 7-15 | | - |
|--------------------------|--------------|--------------------------------------|----------|------|---|
| coul | CAR: RSE: | STOCK BIG FO | OREST | | |
| 1st 2nd 3rd 4th | 00 | 45"449 42"739 43"089 42"763 | BEST: | LAPI | |
| 5th | | 42"806 | | | |



TIEMPO RESTANTE

CLASIFICACION

ULTIMA VUELTA

CUENTA REVOLUCIONES

VELOCIDAD



TIEMPO POR VUELTA

MEJOR VUELTA

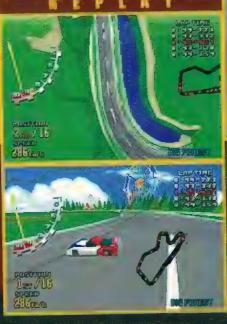
POSICION EN CIRCUITO

POSICION RIVALES

NOMBRE DEL CIRCUITO



espectaculares y complicados del conjunto. Los puntos a favor en el apartado de jugabilidad no se han agotado pues to que, respecto al arcade, se ha incor porado la opción de grabar nuestros me jores tiempos y nuestras vueltas mas ra pidas en cada circuito, en virtud del coche que hayamos seleccionado. Este de talle hará que el hecho de poder rebajar los registros de nuestros anteriores giros





gadores simultáneos a pantalla partida, será la alternativa que os proporcione mayores momentos de diversión al pasar la fiebre de las primeras semanas. Siquiendo con las novedades, los programadores han incorporado también la posibilidad de repetir toda la carrera al estido de una retransmisión deportiva, colocando las camaras a lo largo de todo el circuito. Además, podremos controlar un

VISTAS

FORMULA









PROTOTIPO





STOCK









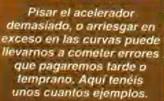
espectacular zoom en una perspectiva zenital realmente magistral.

En cuanto al apartado de opciones, senalar que podremos elegir entre: tres distintos níveles de dificultad, configurar el mando a nuestro antojo, y escuchar todas la melodias y efectos en un genial sound test. El se so es uno de los apartados que más ha ganado en este lanzamiento, gracias a las propias características de la Mega Drive 32X. De este modo, se nos ofrecen unos efectos de adelantamiento y un rugido del motor, que pueden considerarse como los más acertados de la historia de los juegos de velo-











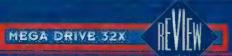


B O X E S

















recreativos

Todo un lujo que Sega pono a tu

cance, y que no debes erderte pol neda del





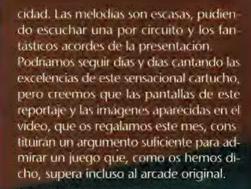














THE SCOPE

SECTION TO

100

MEGAS . 32

JUGADORES + 1-2

VIDAS . I

FASES . 5

CONTINUACIONES . NO

PASSWORDS . NO

CRABAR PARTIDA . EL

GRAFICOS

▲ Este tituto posee la mis-ma calidad giáfica que la

▲ El tratamiento vectorial de todo el juego es simplemente magistral



MUSICA

▲ La música resulta animada, y acompaña et desarrollo sin agobiar

▲ El rap, con prodigiosos efectos puede calificanse como fantastico.



SONIDO FX

A VIRTUA RACING DE LU-XE es et mejor de los jué gos de velocidad

🛕 El efecto sonoro duranle el adelantamiento es una obra maestra.



JUGABILIDAD

▲ Increiblemente rapido y dinamico Todo un prodigio de jugabilidad

▲ Resulta absolutamente Imposible no disfrutar con eule juego



GLO BAL

poligonos moviendose a una velocidad veril ginosa en una pantalla de felevision es ya toda una realidad. El genera de la simula ción automovilistica tiene ya un reg indis-

cutilble en el mundo de las consolas muy buena tendra CER de la Play Station de Sony para po der superar a este tilulo. Una joya de la

DEMASIADO



DRACULA UNLEASHED

El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE

Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



MEGA DRIVE SEGA



ulego la hora de dejar un paco de lado (as freneticos arcades a los que estamos tan acostumbrados. Abrimos la puerta a un título que servirá como adecuado contrapunto a tanta acción desmetenada.

El rol se convierte en una de los protagonistas indiscutibles, y SECRET.

OF MANA es su más fiel abanderado.



espués de meses de

SECRET OF MANA

espera, causados prinipalmente por dificultades técnicas en la conversión a sistema PAL, por fin tenemos la más celebrada producción de Square para Super Nintendo, SECRET OF MANA. Nada más conectar el juego a la consola, comprobaréis la indudable calidad de este cartucho. Su magnifica intro y sus preciosas melodías nos zambullen desde el primer instante en esta fenomenal historia. Es precisamente este aspecto uno de los puntos más fuertes de todas las creaciones de Square. El argumento de SECRET OF MANA es tan intenso y envolvente



ra, sintiéndonos partícipes de ella como si fuéramos uno más de los sprites protagonistas. Con SECRET OF MANA nos embarcamos en un mundo de fantasía tan real que en ocasiones no sabremos discernir si es sólo un juego, o una odisea verosimil donde tomamos parte activa. El desarrollo del juego entronca más con la saga ZELDA que con





THE FORBIDDEN PALACE



que nos involucraremos en la aventu-





EL REY DEL ROL



GOLD CITY







MANA TREE







KING'S CASTLE



otros títulos de rol mucho más abruptos y lentos. Este hecho se debe basicamente a la técnica de batalla ya que, a pesar de contar con medidores de energía y poder (típicos de los RPG), se ha escogido el motion battle como sistema de ataque. Es decir, cuando nos enfrentemos a un enemigo lucharemos directamente con él, viendo como recibe nuestros impactos en pan-



talla y pudiendo movernos por los escenarios para évitar sus acometidas. En los juegos de rol puros se suele presentar una pantalla estática, en la que nosotros enviamos hechizos y golpes, a la vez que los recibimos, restando así potencial a nuestros enemigos. A la larga, este sistema resulta mucho más monótono y aburrido que el alabado y dinámico motion bottle de este cartu-





EL DRAGON







En las últimas fases del juego podremos utilizar un veloz dragón para desplazarnos por todo el mapeado del juego.





KIPPO VILLAGE





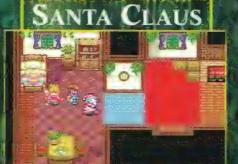




cho. Muchos de vosotros estaréis esperando a un segundo ZELDA. Los úl-timos rumpres que fran legado a nues-tra redacción apuntan hacia una secuela del gran título de Shigueru Miyamoto para Ultra 64. Así pues, SE-CRET OF MANA no es precisamente otro ZELDA, ya que a pesar de sus innegables parecidos differen en muchos aspectos. Pese a todo, este nuevo lanzamiento de Square puede considerarse por detalles, jugabilidad y calidad como su más digno sucesor.

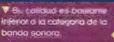


Un mapeado extensísimo, una dificultad ajustada, más de setenta horas de juego ininterrimpido, la posibilidad de participar hasta tres jugadores cimutáneamente vía multitap, y un elevado número de sorpresas y de geniales detalles convierten a SECRET OF MA-NA en un cartucho imprescindible para todos los propietarios de una consola Super Nintendo.



THE SCOPE

SONIDOF



▼ Los efectos sonoros no resultan demasida abun-



Algunos enemigos son demaslado dificiles de su-



NORTHTOWN







SQUARE SOFT.

SOUARE SOFT

MEGAS + 16

JUGADORES + 13

VIDAS +1

FASES + 8 CONTINUACIONES . NO

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . SI

RAFICOS



MUSICA

sa mellodia de la pre-sentación resulta, simple-



JUGABILIDAD



GLO

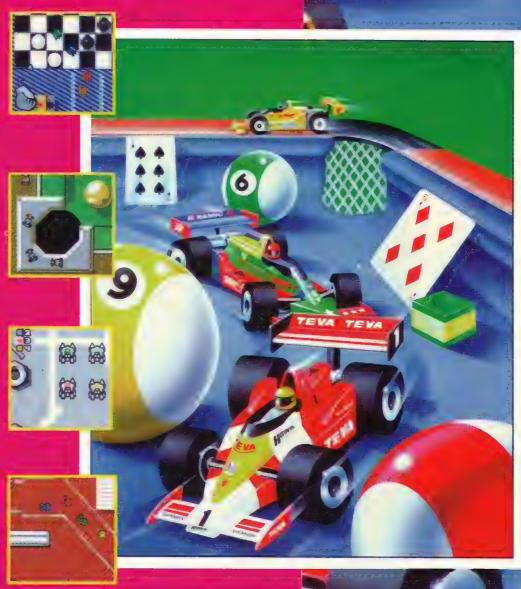
32 mons

OF MANA debe



Misson Missings

NUMERO UNO EN VENTAS, AHDRA EN SUPERNINTENDO Y EN GAMIEBOY





GAME BOY!

Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to license. Same Mechanical Programs and Codemark pursuant to license.



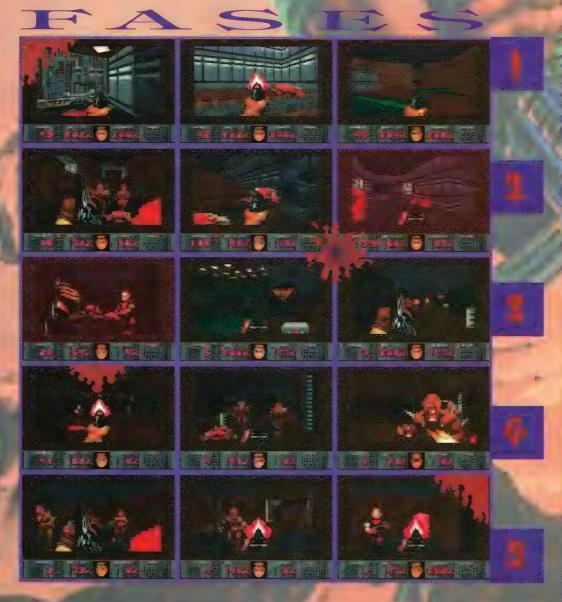






I mito de VIRTUA RACING es demasiado fuerte y, si además viene acompañado de una conversión que supera en detalles al propio arcade, pues más aún. Pero a pesar de esto, los futuros compradores de una Mega Drive 32X deben tener presente que, dentro del catálogo de los primeros juegos disponibles para su nuevo periférico, hay un título que puede reportar tantas satisfaccionescomo VIRTUA RACING. Hablamos de este genial DOOM. La historia de este título se remonta a los últimos meses del año pasado, cuando ID Software conmocionó el mundo del PC con un programa que simulaba una perspectiva tridimen sional, en primera persona, nunca vista hasta entonces. Su único problema era el hecho de que, para que se moviera a una velocidad y soltura adecuada, se necesitaba un ordenador de gran potencia. Esta es la principal virtud de la nueva versión. Con una máquina de un coste bastante inferior se han conseguido idénticos niveles de calidad que en todo un 486. Esta versión es todo un calco de la entrega para PC. La única diferencia patente es un pequeño marco alrededor de la pantalla de acción, que suponemos que será lo único que han precisado los

Mega Drive 32X es la incorporación más reciente a la nueva generación de consolas. Una de sus mayores ventajas, respecto al resto de sistemas, es la calidad de la primera hornada de juegos que la acompañan. DOOM es, entre todos estos lanzamientos, uno acros más destavados.





MEGA DRIVE 32X



MONSTER



Estos son los principales artífices de tus desvelos durante todo el desarrollo de la aventura. Algunos monstruos constituyen todo un portento de resistencia y de potencial armamentístico, capaz de aniquilar al más valiente de los humanos en un solo instante. Antes de enfrentarte a ellos, asegúrate de ir bien armado. Por voluntad que no quede.





ESTADISTICAS FIRST STATE STAT



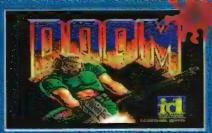




23 MHZ del procesador de la 32X para llegar a la rapidez y dinamismo de movimientos de un gran PC. Si hay algo, además de la panorámica subjetiva, que sorprendió a los que jugamos con el primer DOOM, fue la crudeza de algunas imágenes. Ver reventar ante nuestros atónitos ojos a los seres que osan interponerse en nuestro camino es un espectáculo sangriento que impacta y, en algunos momentos,







SEGA

ID Software

HEGAS . 32

JUGADORES • 1

VIDAS . 1

FASES . 15

CONTINUACIONES . INFINITAS

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

▲ El fexture mapping de este juego posee una calidad asombrosa.

A Impecable sensación de realismo. Veridica cien por cien.



MUSICA

▲ Apropiada a la temáti-ca fantasmagorica de la

No hay ninguna melodia magistrat, aunque son de una buena calidad



SONIDO FX

▲ Disparos contundentes y sonoros, que os dejarán

🛦 El sonido de recarga es magnifico. Merece una mención especial



JUGABILIDAD

Divertido y envolvente desde et principio. Una auténtica maravilla

▼ Tiene bastantes menos fases que la version reallzada para PC



GLO

Estamos ante el juego que todos los usuarios de PC res tregaban a los fanaticos de las consolas. Para su sorpresa, et producto final de Me- lucionarias, un lugar ga Drive 32X es tan de honor en vuestras

BAL

TUA RACING es el milo que lodos deseamos tener en casa, pero DOOM merece, por sus cualidades revobueno como el de un preferencias ludicas.

ARMADURAS





SUPERJUEGOS

sobrecoge. Sin embargo, no se trata de violencia gratuita, como pueden considerarse algunos efectos de MORTAL KOMBAT II, sino de un juego cuya temática precisa de bastantes dosis de imágenes truculentas. Así pues, la violencia no se convierte en un fin, sino en un pretexto. Es un medio para acrecentar los niveles de realidad virtual que persigue este programa. Las quince fases que componen este DOOM son la mejor muestra de las capacidades de Texture Mapping de los 32 bits de Sega. Gracias a este recurso gráfico, y a las músicas tétricas que nos acompañan, nos veremos envueltos en un entorno tridimensional fantasmagórico. Una buena gama de enemigos, armas espectaculares, enorme mapeado, dificultad ajustada, y la calidad del efecto 3D convierten a DOOM en un firme competidor de VIRTUA RACING.

THE SCOPE

SUPER STREET FIGHTER II PARA SUPER NINTENDO



Nintendo

Nintendo Espana, S.A. P de la Castellana, 39, 28046 Magnis



El Club Nintendo respondel Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

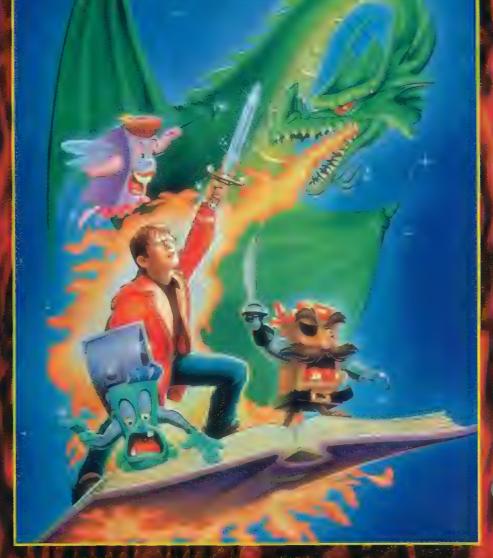




Richard Tyler era un chico ejemplar. Se preocupaba por el medio ambiente y por los efectos de los terrematos, pero su fortuna cambia de improvisa.

n día Richard desapareció en medio de una extraña tormenta, y se encontró en una misteriosa librería. Mágicamente se había trasladado a un increíble mundo de horror, aventura y fantasia. Sus huesos se habían transformado en trazos a lápiz y, sin darse cuenta, había pasado de ser un niño normal a convertirse en un dibuo animado. THE PAGEMASTER o EL MAESTRO DE LAS PALABRAS, denominación que recibirá en España, es la ultima película de MacCaulay Culkin, Whoopie Goldberg y Christopher Lloyd. Esta superproducción de aventura y fantasía se desarrolla, en su mayor parte, en forma de dibujos animados, siguiendo las premisas de películas como ¿ QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT ?, COOL WORLD o EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Este filme mezcla la imagen real con la animación, logrando una gran perfección técnica.

El desarrollo del juego es bastante si-





CUENTOS DEL OTRO LADO





SUPER NINTENDO



ADVENTURE WORLD









milar a la segunda fase de ALADDIN, en la que necesitábamos encontrar las piezas del escarabajo de oro para pasar de nivel. En esta ocasión, deberemos recuperar unas tarjetas de biblioteca que nos permitirán continuar la aventura, una vez que lleguemos al final del mundo donde nos encontramos. Estos carnets se hallan muchas veces en lugares un tanto rebuscados. También tendremos que luchar con los jefes de final de fase. Nos deberemos embuir en la temática literaria del

BONUS TIME



Es nocesario obtener un item en un período concreto. El tiempo aparece marcado en un reloj aparecido en la pantalla.

FANTASY WORLD









HORROR WORLD













cartucho para luchar contra personajes tan ilustres como el Capitán Ahab de Moby Dick, el pirata John Silver Pata de Palo, Jacob Marley de Cuento de Navidad, el monstruo de Frankenstein o el Lobo Feroz.

En las fases de bonus subiremos en un libro, que hará las veces de alfombra mágica, y con una perspectiva tridimensional nos moveremos a velocidades de vértigo por esta fase en Modo 7. Por medio de esta obra literaria, nos desplazaremos a través de Horror World, Fantasy World y Adventure World (todos con diez fases).

Las animaciones de los personajes es-









tán digitalizadas de la película, con unos decorados oscuros y tétricos en las primeras fases, y alegres y dicharacheros en otras. Las melodías del juego están inspiradas en la banda sonora del filme y contribuyen a dar credibilidad a las fases. Este lanzamiento es un cartucho bien hecho, jugable y con un grado justo de dificultad. La única objeción estriba en que últimamente todos los juegos de plataformas parecen primos hermanos. ¿Será por qué el 80 % de éstos han sido programados por la factoría de David Perry?

THE PUNISHER



FOX INTERACTIVE

PROBE SOFTWARE

MEGAS . 16

JUGADORES • 1

VIDAS → 5 FASES → 30

CONTINUACIONES + 3

PASSWORDS + SI

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Animaciones y gráficos de una calidad sobresaliente.

V Los fondos resultan de masiado oscuros y tristes en algunas ocasiones.



MUSICA

▲ Metodias extraidas directamente de la película original

Las musicas son un lanto repetitivas a lo targo de todo el desarrollo.



SONIDO FX

▲ Algunas voces del niño están digitalizadas directamente del filme

El resto de los efectos sonoros son bastante nor males.



JUGABILIDAD

La dificultad del lanzamiento esta ajustada milimétricamente.

No aporta absolutamente nada nuevo a este género.



GLO B

THE PAGE
MASTER es
ante todo un juego correcto, con
una mos que notable
realización grafica,
que se ve frustrada
por el colorido de los
fondos El concepto
de este titulo no apor-

la nada
original al genero, aurique resulta muy divertido
y entretenido. Este
nuevo lanzamiento está recomendado especialmente para loslans de ALADDIM y
sucedáneos.



I rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a traves de la Thistoria de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición

hacia la madurez. Forzado por su
tío Skar, Simba entra en el
desierto .. en donde encuentra
su salvación con Pumba el
jabalí y Timón el suricato y en
donde empieza
su educación.





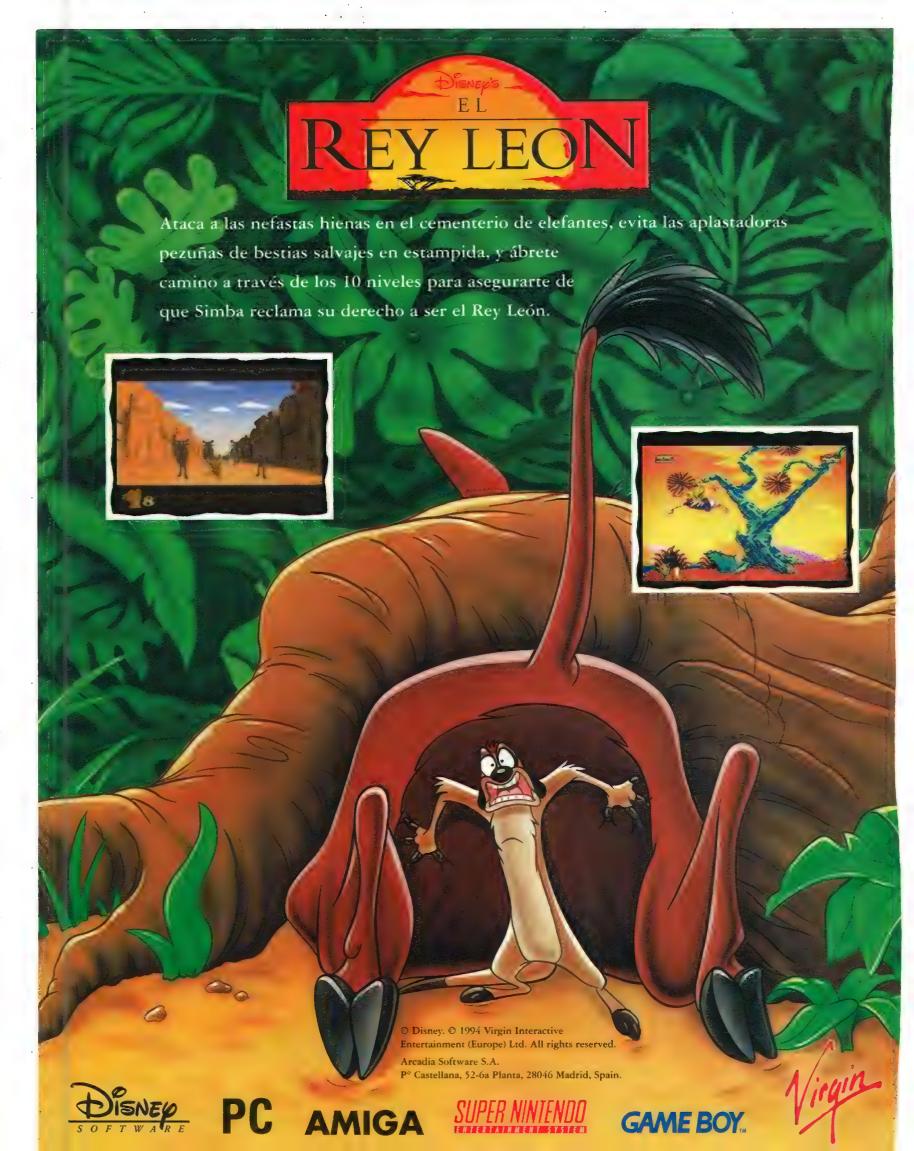














WEST MANUEL



SUPERJUEGOS

SNES-MEGA DRIVE

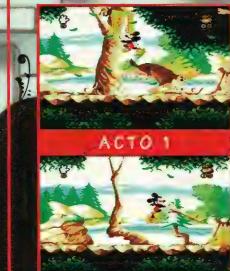


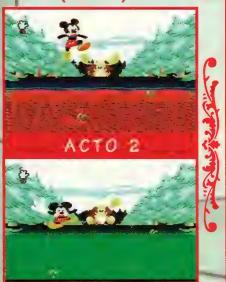










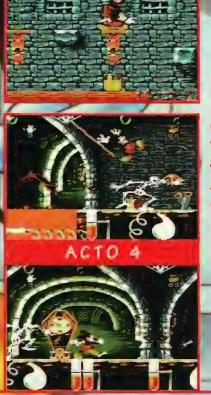












glesa Travellers Tales. Estos muchachos tan sólo contaban con un juego de renombre en su haber hasta la fecha, el legendario LEANDER para Amiga, también conocido como THE LE-**GEND OF GALAHAD por los usuarios** de Mega Drive. Ahora, podrán sumar otro excelente cartucho a su catálogo, pues han realizado un encomiable trabajo en todos los apartados.

MICKEY MANIA es un arcade de plataformas, con algún que otro puzzle, para reposar un poco y darle a las neuronas una pequeña sesión de entrenamiento. El primer nivel resulta impactante a primera vista, porque la acción se desarrolla en un decorado en blanco y negro que irá adquiriendo color a medida que avancéis por el escenario. Tras conseguir liberar el barco de Willy de las garras de Pete Patapalo, el infatigable roedor se dirigirá al laboratorio de Mad Doctor que tiene encerrado a su más fiel amigo, Pluto. Después de enfrentarse con murciéla-

MESTAMA



SUPERJUEGOS



al prim





que hemos visto hasta la fecha. Además, todos los demás animales y enemigos que el protagonista encontrará en su camino llevan el indiscutible se llo de Disney, tanto en su carazterización como en todos sus movimientos. Sonoramente, los programadores han intentado que este juego fuera semejante a una película de dibujos animados. Pese a su encomiable empeño, existen algunos efectos que no poseen el realismo deseable para un título de este calibre. La magia continúa.

R. DREAMER

PROGRAMADOR



Andy ingram ha sido el responsable partado gráfico de este títul







SONY

TRAVELLERS TALES

HEGAS .

J.GADORES . 1

VIDAS . 5

FASES + 7

CONTINUACIONES . 1. PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

🛕 Toda la magia de Disney se encuentra a dispo-sición del jugador

▲ Animaciones dignas de una película de dibujos



MUSICA

🛕 Las melodias han sido perfectamente realizadas en ambas versiones

▲ Cada fase cuenta con su composición, adaptado



SONIDO FX

▲ En Mego Drive se han conseguido unos efectos más realistas y acabados.

🔻 Algunos sonidos dejan bastante que desear para un juego como éste



JUGABILIDAD

Arrolladora en los dos formatos con un contro perjecto del personaje

formas y algún que otro



GLO BAL

Ante el aluvión de novetal y como suele ocumit en fechas navi- nes de una callada denas. Sony se apun-ta al fren con un juego cho para que disfrute conmemorativo del toda la familia. Una jo aniversario de Mickey, ya con auténticos di-un arcade de plato oujos animodos.

con una diffi cuitod ajustada

ADENTRATE EN LO MAS SALVAJE



PART 28
THE CHAOS
CONTINUES









Después de una larga l'ayectoria por los distintos soportes par fin llega esta mara illosa saga a los 32 bies de Sega. STAR WARS concerva los ingredientes principales de la recreativa.



BIEGALIA EUERZIA



eguro que muchos de vosotros habeis visto todas las peliculas de la saga STAR WARS, Jeido sus libros, o escu-

chado su banda sonora.

Sin embargo, no todos conocéis el comienzo de la fiebre de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, que significó un autentico fenómeno de masas alla por el año 1 978.

Después de una impresionante campana de marketing, se produjeron largas colas en todos los cines que emitian el filme. Hallar una entrada, por aquel entonces, resultaba tan dificil como encontrar una aguja en un pajar. No había nino que no comentara la aventura, y la moda se extendió por todo tipo de sodiscos y juguetes. Todos deseábamos ser Luke Skywalker para acabar con el terrible Lord Darth Wader. En esas fechas, los afortuna-

dos propietarios de una consola *Atari* 2600 nos divertimos como enanos con JEDI ARENA y AT-AT ATTACK de la compañía **Parker**. Estos dos brillantes arcades constituían auténticas joyas para este sistema de antaño.

Poco después, en el 80, llegó a las recreativas de la mano de **Atari**. Pilotamos el X-Wing en un juego bastante parecido al que nos ocupa, compuesto en su totalidad por gráficos vectoriales sin rellenar. No obstante, era misteriosamente parecido a un juego de **Spectrum**, 3D



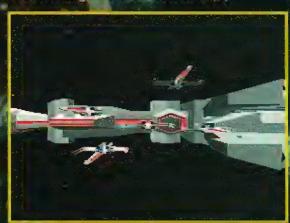
STARSTRIKE. A este lanzamiento le seguirian las versiones del resto de la saga.

Tambien tendrian su adaptación a ordenador personal, aunque demasiado tarde (cuatro años después). Estas entregas eran totalmente identicas a la maquina, hecho que no resultaba dificil de lograr. En 1.991 las fuerzas de la rebelion invadian la NES en un cartucho distribuido por JVC y programado por Lucas Arts, que marco una época en esta consola. Posteriormente, también tendria sus versiones en las consolas Game Boy, Master System y Game Gear.

Al mismo tiempo en PC, aparecia X-WING, un simulador de vuelo espacial en la linea de WING COMMANDER, al que seguirían REBEL ASSAULT (también aparecido en Mega CD hace unos meses), y







MEGA DRIVE 32X







STAR WARS CHESS. Pero en Super NES, JVC repetía la hazaña con la versión, del popular clási-

co para 8 bits, titulada SUPER STAR WARS. Este lanzamiento destacaba por su grandeza y espectacularidad. Mientras tanto, los usuarios de *Mega Drive* se quedaban con las ganas, viendo como aparecian uno detras de otro juegos de la trilogía para *SNES*. Al mismo tiempo, **US Gold** aplazaba una y otra vez su lanzamiento para *Mega Drive*, hasta anularlo definitivamente. Pero, por fin llego la

consola 32X.
Basada en la recreativa del mismo nombre, y mezclando conceptos de la primera maquina y algunos de REBEL AS-











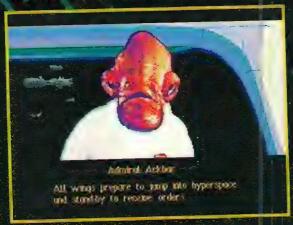




SAULT, STAR WARS nos demuestra las capacidades de este nuevo sistema. Este jueço retoma

la ultima parte del filme, in el que las fuerzas de la rebelión se preparan para el asalto final a la Estrella de la Muerte. También realizado con gráficos por parales vectoriales, esta versión es tan capida y detallada como la máquina. Transcurre en seis fases distintas. Para superarlas, deberemos eliminar un número determinado de cazas enemigos, salvo en la ultima misión donde tendremos que volar, con un certero disparo, el reactor de la estación espacial.

El cartucho tiene tres modos de juego: Rebel Training, que comienza directa-









Este juego cuenta con seis trepidantes fases, en las que deberemos eliminar a los malvados cazas enemigos.



mente en la Estrella de la Muerte; Arcade con las fases de la recreativa; y 32X, que posee seis fases más que la máquina. Contaremos, además, con una opción para dos jugadores en la que uno controlara la nave, y el otro hará las funciones de artillero.

Dependiendo del modo de juego seleccionado, nos pondremos a los mandos de un caza Ala-X o del biplaza Ala-Y. Sin embargo, en la máquina recreativa siempre llevábamos el control de la misma aeronave monoplaza.

En este título contaremos también con las conocidas vistas interiores y exteriores, que resultarán bastante prácticas en función de la fase en que nos encontremos. El sonido es tan espectacular como en el cine, pasando de la impresionante banda sonora (con las fanfarrias incluidas) a los realistas sonidos de batalla, sin olvidar las nítidas voces digitalizadas en las que oíremos a R2-D2 chillando, quando nuestra nave sea alcanzada.

En definitiva, estamos ante un espectacular debut de la consola Mega Drive 32X con esta impresionante conversión. Realmente divertida.

THE PUNISHER



MEGAS + 24 JUGADORES • 1-2

VIDAS + 1

FASES + 12

CONTINUACIONES + 3

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Son practicamente. iguales a los gráficos de la recreativa.

Los poligonos se mue-ven a velocidades impre-sionantes.



MUSICA

▲ El tema central de STAR WARS suena igual que en

V Las músicas de las faran de Mega Drive



SONIDO FX

🛕 Las digitalizaciones de voz son simplemente per

🔺 Los efectos digitalizados proceden dire te de la recreativa



JUGABILIDAD

▲ Se agradece la opçión para dos jugadores simul-

V La jugabilidad de este lanzamiento resulta un tan-to limitada.



GLO BAL

Ung conperfecta de la recreativa del misma pera di sonido es impresionante, los gráfi cos son rapidisimos. y et modo 32X se en-

defectos de la manombre, que en algu- quina, su reducido ero de foces la Fuerza ha regresado o los consolas de Se ga, y en esta ocasión



Incom T-658 H-wins Sware superiority fighter

I and Astromech Ornio

Hognsayr AFL-Sa Y-wins

| | and/or 2 and Astrometh Droid

m tack starfighter LE: Slactishter

Starfishler

12.5m

rour laser cannons

Two Proton OfPedo Sunchers

: Jenn IEUS: A

two taser

N

п





DAFFY DUCK IN
HOLLYWOOD
No seas patoso! Daffy
tiene más que merecido el
premio de oro del mundo
de los Dibujos Animados.
Dispara tu pistola letal de
burbujas y pon las cosas
en su sitio.



ASTERIX AND THE
GREAT RESCUE
En la aldea te esperan
para celebrar el mayor
banquete del siglo.
Utiliza la poción másica y la por los romanos! Llévate el juego y
además un diverticisimo video de Asterix y
Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la
cabeza, jéste es tu jue
go! Usa el coco y
descubre al nuevo
héroe de SEGA. Juego
especialmente reconeroe de SEGA. Jueso especialmente reco-mendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificul-tades. Una maravilla técnica de la programación.



TAZ IN ESCAPE
FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que
se ponga al alcance de
la boca de esta bestia
puedes darlo por
perdido. Mantenio, si
puedes, bajo control y
saluda a los más
entrañables amigos de
la Warner.



E VAS A QUEDAR



SONIC SPINBALL
ES Sonic. ES Pinball.
ES Sonic Spinball.
ES coctel más explosivo
de SEGA. ¡Que no se
te vaya la pelota!
Aqui tienes todas las
de ganar.



EL REY LEON
El gran éxito de
película, también en
videojuego. Con Simba
recorrerás la selva y
tendrás que enfrentarte a un montón de
enemigos, incluido su.
Tio Oscar.





NIDOAL ROXEM NIVEL

PERDIDO EN LACILISTEA

Harry II llova la sed de aventuras en la sangre. Esta pasion le liumi di familià ya que su padre debuté en el mundo de la Villia de pasion década con un la memiento (de liumico nombre) para el Alan 2600, que sólo ten a sho Kb. Ellesaure de la minimo de la liumica de l

EONUS



VAGONETA



ITFALL: THE MAYAN AD-VENTURE es el último título, hasta ahora, de una larga serie que comenzó allá por los años ochenta en el Atari 2600, pasando posteriormente por el mítico Commodore 64 y la incombustible NES. Indudablemente, el tiempo ha pasado y las mejoras técnicas para esta versión son espectaculares, sobre todo si tenemos en cuenta que Activision ha contado con un gran elenco de profesionales. Entre ellos, se encuentran Soundelux Medialab, responsables del sonido en películas como CLIFFHANGER, J.F.K. o SOLO EN CASA II y animadores de Walt Disney. No es de extrañar, pues, la perfección en los movimientos del protagonista. Con tal fin se han empleado cientos de secuencias, ocupando más



LAS ARENAS MOVEDIZAS Y LAS
ALIMAÑAS SELVATICAS SERAN
UN JUEGO DE NIÑO EN
COMPARACION CON ELTEMIBLE
JAGUAR ESTA FIERA SEDIENTA
DE SANGRE ESPERA CON
IMPACIENCIA LA LLEGADA DE
ALGUN INCAUTO A SU MORADA



SNES-MEGA DRIVE



XIBALBA FALLS







LAS IMPON ES

CAT PATAS NO OCU TIN

NINC IN ENEMIGO FI

SIN E IPARGO. ALGUN ...

PIE IDAS MUSGOS

POL IN SER LA

CULPABLE IN VUESTRA

MUERTE INTES NO

CANZ LA CMA

0.7210. (1.7210.)





memoria que la versión del primer PITFALL. La dinámica del cartucho es plataformera cien por cien. En algún momento nos puede recordar a JUNGLE BOOK, por los escenarios selváticos, las ciudades en ruinas y la animación del protagonista. Pero no cabe ninguna duda de que PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE tiene personalidad propia, y que todos sus ingredientes componen un cartucho estrella para esta Navidades en los 16 bits de Nintendo y Sega.

El argumento enlaza con los títulos anteriores de la mano del progenitor de nuestro héroe, ya que lamentablemente ha sido secuestrado por el espíritu de un guerrero azteca, mientras realizaba un expedición junto a Harry Jr. El perverso fantasma, no contento con su hazaña, también ha embrujado a todos los habitantes de la frondosa selva centroamericana con el





ANIMACIONES

EL EQUIPO EN CARGADO DE LA ANIMA DO LA DETAMA AL PROTAGONISTA DE UNA SERIE DE MOVIMIENTOS DE ENIVIDABLE CALIDAD. DURANTE TODO EL JUEGO PODREIS CONTENTE AR COMO HARRY SE MUEVE SUAVEMENTE A TRAVÉS.



EL ESPIRITU DEL TEMIBLE
QUERRERO AZTECA TAMBIÉN
LIA DEJADO AQUI SU SEMILLA.
ENTRE LAS PIEDRAS DE LAS
RUINAS LIAN RENACIDO SUS
ANTIQUOS LIABITANTES PARA
AMARGAROS LA EXISTENCIA.
LA SITUACION SE COMPLICA
POR MOMENTOS.

LOST CITY OF COPAN



CLIDADO CON.



LOS JABATOS. MONOS Y DEMAS
ANIMALES DE LA SELVA HAN
ENLOQUECIDO
REPENTINAMENTE ES
NECESARIO PRESTAR MUCI
ATENCION. PORQUE NO DUDAR
NI UN SOLO INSTANTE EN
ATACAR A VUESTRO HÉROE. EI
OUE AVISA NO ES TRAIL





COFAN TEMPLE



EL INTERIO UN
TEMPLO A 11 CA
SIRVE DE 200
PARA QUE III STRO
LIERO GUIE
GRA - A LA
VACILANTE LUZ DE
LAS ANTORCHAS, POR
UN LABERINTO DE
PASADIZOS. QUE LE
CONDUCIRAN AL
LIENTE NIVE



LAKAMUL RAIN FOREST



TREPARA LO
REALES SUBILSE EN
LAS LANTS, EVITAR
CAER EN LOS
BARRIZALES Y
DESPLEÇAR TODAS
AS HABILIDADES DEL
PROTAGONISTA.
PUEDEN SER
LUFICIENTES PARA
LOGRAR VUESTAO
OBJETIVO.



propósito de dificultaros el camino que para de la guarida, donde está retenido el famoso explorador. Los programadores, haciendo gala de su humor, han conservado para el anhelado reencuentro el aspecto gráfico original del para e. Sin embargo, será neces do mor diez fases, siguiendo un nivel creciente de dificultad, para llegar a tan esperado momento. Mientras tanto, os enfrentaréis a jabatos enfurecidos, águilas, calaveras que surgen de la nada y a dos jefes finales: un jaguar en la primera fase, y dos en la cuarta. Como colofón a estas dificultades lucharéis contra la mismísima re-





YAXCUILAN LAGOON

ESTA FASE ES L. LONZILLE AL PRIMER TITULO DE LA SACA TAN SOLO TENEMOS QUE FIJARNOS EN LOS COCODRILOS. QUE NOS SERVIRAN DE PLATAFORMA PARA NO CAER EN EL A JA JAN DUDA COMPONITUYE TOLO UN DETALLAZO DE LOS PROMEROS.



REVIEW 🗷

EL PASADO



EN LA CHARTA FASE

OCULTA LA VERSION ORIGINA

DE PITFALL PARA EL ATAFU

2600. HARRY PODRA

CONTEMPLAR A SU PADRE POI

UNOS INSTANTES ANTES DE

CONTINUAR SU BUSOUEDA



TELA ELASTICA



encamación, en una estatua de piedra, del temible guerrero azteca.

Aunque las complicaciones puedan resultar agobiantes en algunos momentos, los responsables del cartucho han distribuido vidas y corazones reponedores de energía a lo largo de todos los niveles. Otros items bastante útiles son las monedas y todos los objetos preciosos. De este modo, cuando vuestro marcador llegue a cincuenta ha-



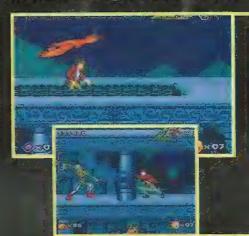


LEVO OS SUMERGIREIS EN
RELIQUIA ARQUITECTONICA
LAGADA DE MALVADOS BICHO
DE PLATAFORMAS. QUE
PONDRAN VUESTRA HABILIA
A PRUEBA EN TODAS LAS
ZONAS OCULTAS HA
ESCONDIDOS PILLADOS
TESOROS

TEMPLE OF TIKAL







TIKAL RUINS

OTRA CIUDAD PERDIDA EN LA
INMENSA SELVA QUE GUARDA
MAS DE UNA SORPRESA
DESAGRADABLE. LA DIFICULTAD
VA EN AUMENTO A MEDIDA QUE
APARECEN FL. TATTRMAS MAS
COMPLICADAS
NUMERO DE









WARRIOR SPIR

SI LIABÉ L RECOGIE BUENN DÉ PLIT 5 EXPL - NO BAR LL LSEILIT TE C 2 2 20 ECA



bréis conseguido un valioso continue. Técnicamente, las dos versiones o PITFALL para 16 bits constituyen to-

do un dechado de virtudes. Desde el colorido de todos los escenarios, pasando por los impecables scrolls, hasta la espectacular y detallada animación de Harry Redline Ga-mes la compañía encar-

gada di la programación ha estaco una labor digna de enco-ma lin el apartado reusical insaltar el

CEVICAN PARA INDICADOS EL

N ATASCAPOS A

INDICADORES

TAS LETATURE AS

DUELLOS QUE SE

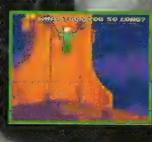
CHALBUILS TONG

pe i estabado de las melodías en la miniga para Super Nintendo. Sin mungo tampoo podemos obviar la muecable factura de este

aspecto en la versión para los 16 bits de Sega. Sin duda, estamos ante il gunas de las mejore melodías que hayamos podido escu-char en *Mega Drive*.

Ahora, sólo es necesario su-niercirsu jungla y dis-frutar con este producto de 16 megas que responde al nombre de PITFALL.

R. DREAMER







CUANDO TERMINÉIS EL JUEGO. 51 NO HABÉIS ENCONTRADO TODAS LAS LETRAS QUE COMPONEN EL TITULO. RECIBIRÉIS UN MENSAJE. DONDE 05 DARAN LA ENLIGRABUENA PERO SI COMPLETAIS TODAS LAS LETRAS, EL FINAL DEL JUEGO SERA DIFERENTE



ACTIVISION

REDLINE GAMES

MEGAS . 16 JUGADORES • 1

VIDAS + 3

FASES + 11

CONTINUACIONES + 2

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

ALa animación de todos los movimientos de Harry

Los efectos de luz en as fases de los templos son impresionantes



MUSICA

▲ Cada escenario del car tucho cuenta con su pro-

Las composiciones se adaptan perfectamente at ambiente del juego.

SONIDO FX

▲ Las llamaradas y todos los efectos sonoros en ge

▲ Su calidad contribuye a hacer de este cartucho una obra de arte



JUGABILIDAD

🛦 El personaje es bastan te manejable y su control resulta muy sencillo.

▲Siempre aparece alguno novedad que invita a seguir jugando.



BAL GLO

Activision de sempotva una ae sus viejas gionas maquillandola esperar a su lanzacon un excelente equipo de profesionales. El resultado es un impresionante jue-

nos ha dejado boquiabler tos. Solo nos resta miento para poder disfrutar con las aventuras de este carismático personaje, digno go de 16 megas que sucesor de su padre



SON 16 BITS **DONKEY KONG COUNTRY**

Sólo para tu SUPER NINTENDO

Nintendo

Nintendo España, S.A. P° de la Castellana, 39. 28046 Madrid

- Char

Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Suenta una antigua teyenda germánica que un valiente muchucho es enfrentó a todo un gigameaco parella de invenores ogrocios. Aquel infrépido jovenzuelo de cabellos rublos se Hamaba PLINK. sygnosis acaba de destruir algunos pequeños mitos sobre las posibilidades y limitaciones técnicas de los 16 bits de Sega. Después de incluir unas cuantas rutinas de programación en el software de FLINK, esta compañía ha logrado que podamos disfrutar de elementos generados por otros sistemas con su hardware. El primer mito está relacionado con unos efectos gráficos, muy similares al aplaudido Modo 7 de SNES, que permiten rotaciones o movimientos realmente espectaculares de los jefes finales y de otros enemigos. El segundo también afecta a su diseño gráfico, puesto que una adecuada selección de la paleta de colores y una definición de los personajes y escenarios producen una increible sensación de profundidad. Por último, la animación del protagonista es casi tan buena como en MARKO'S MA-GIC, aunque no sea tan variado en su SUPERJUEGOS

MEGA DRIVE











repertorio. Pero si en materia gráfica y técnica ofrece un nivel excelente, el número de fases (52) y un desarrollo que mezcla las plataformas con algunos elementos aventura (recolectar objetos o crear pócimas), nos proporcionará una jugabilidad bastante alta.



El único aspecto negativo de este apartado es la escasa velocidad del personaje, que aumenta la dificultad de los jefes finales al no ofrecernos una gran libertad de movimientos. Para que la cosa termine de complicarse, no tendremos la oportunidad de grabar par-









El acceso a las fases 3 y 4 depende de la utilización correcta de las pócimas, puesto que deberemos reducir nuestro tamaño para introducirnos en el interior del árbol. La fase de la nube está compuesta de tres niveles, y es, sin lugar a duda, una de las más complicadas de este nuevo lanzamiento de la compañía británica Psygnosis.













Esta es la Puerta del Infierno, si consigues atravesarla estarás muy cerca del final del juego.







ITEMS



PERGAMINO



POCIMA DEMON



Como sabéis, en FLINK se mezclan las plataformas con la aventura. Esta parte del juego, consiste en la recolección de items para crear pócimas. La clave de estos

DÉMON



poderes mágicos se encuentra encerrada en los pergaminos y es fundamental utilizar de forma correcta cada una de estas pócimas. Averiguar su fin es una cuestión vital.

Una adecuada selección de colores y un cuidado diseño gráfico hacen de FLINK uno de los juegos más bellos.



tida, ni la ayuda de passwords. Por este motivo, tendremos que finalizar nuestra misión con sólo cinco continuaciones. Por lo demás, en este juego de desarrollo tranquilo la música resulta agradable, aunque poco variada. Los efectos sonoros cumplen con dignidad. FLINK es un programa idóneo para los amantes de los juegos estéticamente perfectos, cuya acción transcurra dentro de los limites de la calma y de la habilidad.

DE LUCAR



PSYGNOSIS

MEGAS + 8 JUGADORES . 1

VIDAS . 3

FASES . 52

CONTINUACIONES . 5 PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Escenarios de lujo, gran animación y rutinas gráfi cas especiaculares.

V El protagonista resulta

MUSICA

opropiados para el juego.

♥ Dema⊌lado repetil llegar a cansor o los po-



SONIDO FX

▲ Los hemos escuchado mejores, pero no estan

▼ Son fan escasos como las propias acciones de personale



JUGABILIDAD

▲ Es entretenido y capaz de contentar a todos los

V La queencia de paes-



GLO BAL

con cierta compiletir vencionales. Sin em-idad a la hora de ser pargo, su calidad grá-jugado. Su nitmo tran-quillo y la pareimanta otro defecto. Un buen

cen que





LLegan los lios!

Ya estan aqui LOS LEMMINGS, con su mejor aventura!

Guía a 12 Tríbus de Lemmings a través de espléndidos gráficos y con el mejor sonido.

- Más de 120 niveles con 15 nuevas bandas sonoras.
- 12 Tríbus de Lemmings con más de 60 posibilidades de acción.
- Con un sistema completo de passwords.



- Es la continuación del videojuegos más vendido de todos los tiempos!!!
- La versión de Snes es compatible con el raton de Nintendo
- A la venta a finales de Octubre

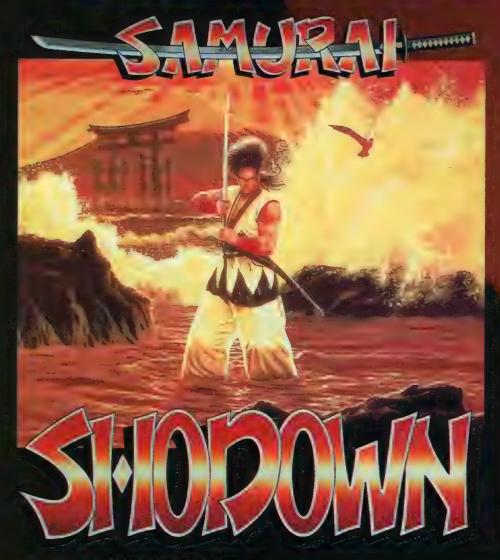
GAME BOY

MEGA DRIVE



COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO & CIA. S.R.C., Calle Albacete, 5-4th Planta, 28027 Madrid

BAJO LA LEY DEL ACERO



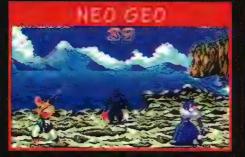
Cuenta la leyenda que, cuando SNK contrató a los programadores de STREET FIGHTER II, procedentes de Capcom, su principal encargo consistió en crear un título que pudiera alcanzar en calidad, carisma y popularidad al célebre SF II. Un beat'em up demoledor que aupara aún más a la Neo Geo y barriera en los recreativos. Así nació SAMURAI SHODOWN.



I poco tiempo el mundo entero vibraba con los combates entre Ha-Oh Maru y Ukyo Tachibana en su versión de maquina recreativa. Mientras tento, este lanzamiento se convertia en uno de los cartuchos de Neo Geo más vendidos de la historia. ¿Cuál era el secreto de este éxito? Pues ni más ni menos que reunir a 12 carismáticos personajes, situarlos en un escenario tan interesante como el Japón del siglo XVIII, y sustituir las llaves y golpes de toda la vida por violentos y espectaculares duelos a espada. El resultado: uno de los mejores arcades de lucha de la historia.

BUSCA LAS DIFERENCIAS





Takara ha hecho un excelente trabajo al versionar para Super Nintendo este clásico de Neo Geo. Con la excepción del zoom (además de la consabida superioridad gráfica y sonora), lo cierto es que las diferencias entre ambas entregas son, en algunos momentos, mínimas. Aquí tenéis dos pantallas como prueba irrefutable.

SUPER NINTENDO





Con el mitico arte del Kabuki como modo de vida. Kyoshira es una caja de sorpresas. Lo mismo utiliza su lanza como perliga que escupe fuego.





NAKORURI

Esta dulce jovencita defensora de la naturaleza es una terrible adversaria, que cuenta con uno de los mayores arsenales de llaves secretas del juego.







Ahora, tras su glorioso paso por **Neo Geo**, de nuevo es **Takara**, la compañía
que más veces ha convertido a la **Su- per Nintendo** los éxitos de **SNK** (responsable entre otros de joyas de la categoría de ART OF FIGHTING o FATAL
FURY 2), la encargada de comprimir
los 118 megas del original en un
pequeño cartucho de 32 megas.
El gran problema que se pre-

3.000 MAYHEM



sentaba a la hora de adaptar el SA-MURAI SHODOWN era, sin duda, el zoom, ya que incoporar este elemento significaría una disminución de calidad en los decorados (uno de los puntos fuertes de la recreativa), como ya pasó con el ART OF FIGHTING de Super Nes.

Por tanto, Takara ha decidido eliminarlo directamente, con lo que

GALFORD

Este ninja y su fiel perro Poppy están dispuestos a defender la verdad. la justicia y el modo de vida





In bella mujer, de buenas as y excelentes modales, magnifica espadachina de hacer sucumbir el o acero japones a l'arete o sable.

















Tras esta fachada de bestia sediento de sangre, se oculta un genio militar capaz de unificar todas las regiones de China en un solo Imperio. Su Coufucious Thunder Bomb es un golpe mortifero y letal.



JUBEL YAGYU

Seguidor del legendario código del Bushido, Jubei maneja con inusitada destreza sus dos espadas que son auténticas máquinas de matar.









la pantalla permanece en todo momento con el zoom-out. Con ello, el tamaño de los luchadores se ve considerablemente reducido respecto a la versión **Neo Geo**. Pero incluso este dato que, a primera vista podría ser considerado un defecto, ha sido transformado por **Takara** en una de las virtudes del juego puesto que, a diferencia de la versión para **Mega**





Drive (que tiene el zoom-in y luchadores de mayor tamaño), el jugador tiene a su disposición más escenarios donde moverse. De este modo, los movimientos especiales resultan fácil de ejecutar y son realmente espectaculares. En cuanto a los gráficos, vosotros mismos podréis juzgar. Por increíble que parezca, todos los sprites, movimientos y escena-

TAMTAN



Este inca, armado con una cimitarra, prosigue su lucha contra toda aquel que ose poner el pie en las tierras de sus antepasados.





HANZO HATTORI



Pretende liberar el alma de su hijo, en manos del demoniaco Amakusa. El mejor asesino a sueldo del Japón, el más lemible ninja, está furioso y no vo a hacer prisioneros.











Su destreza en el manejo del sable y su agilidad le convierten en uno de los mejores luchadores del juego. Además sus indudables atractivos le han convertido en el chico mós popular entre las mozas de su pueblo.







Experto dominador de la katana y excelente bebedor de sake. Ha-Oh Maru es temido en todo Japon por su demoledor Cyclone Smash.







rios del original se han respetado de tal manera que, en algunos momentos, es muy dificil diferenciar una pantalla de Neo Geo de una de Super Nintendo. Como nota negativa, destaca la eliminación de obstáculos que se podían destruir a lo largo de los combates como: hogueras, lámparas y los cestos de manzanas del escenario de San Francisco. La jugabilidad es sim-

Sat ren Lin Breaking



plemente soberbia. Sin embargo, en ciertas ocasiones es complicado coger el ritmo a unos cuantos ataques especiales, aunque el resto de movimientos son sencillos de realizar. Esto hace el juego sea muy asequible tanto para los fans de este género, como para los que no han visto un beat'em up en su vida. Pero donde Takara se luce verdaderamente es en el aspecto sonoro.









AMAKUSA, EL VILLANO

Para poder jugar con el villano del carrucho Shira Tokisada Amakusa, pulsa la elguiento combinación de bolones en el momento en que aparezca en pantalla el logo Takara: 1. Y. X. y. B. La vez de Amakuea le indicará que el fruca ha funcionado, y podrás elegirlo en el mode Versus y en el Count Down. Tan eclo hay que ulegir cualquier luchador, al mismo tiempo que mantenemos pulsados i. y R.





DARK THUNDER







Si el famoso estéreo expandido del ART OF FIGHTING ya ponía los pelos de punta, con la inclusión del dolby surround las melodías y los efectos de sonido rozan la locura. Si tienes la posibilidad de conectar la consola a un equipo de sonido, prepárate a alucinar con las chinescas y deliciosas músicas que adornan cada uno de los niveles. Pero por si todo esto no bastara para hacer de SAMURAI SHODOWN el beat'em up por excelencia para estas Navidades, Takara va mucho más allá. A

la indiscutible calidad del juego, hay que añadir la posibilidad de manejar a Amakusa (totalmente inaccesible en la versión Neo Geo), y un nuevo modo de juego llamado Count Down, que hará las delicias de los amantes de los retos difíciles contra el crono.

En definitiva, SAMURAI SHODOWN es uno de los títulos de lucha más completos, jugables y divertidos programados para Super Nintendo.

NEMESIS

TAKARA

MEGAS + 32

JUGADORES • 1-2

VIDAS . 1

FASES 4 13

CONTINUACIONES . INFINITAS

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

🛕 Los escenarios son exactos a los del original para Neo Geo.

🔽 La desoparición del zoom, que incorporaba la versión Neo Geo.



MUSICA

Maravillosas melodias niponas en alarioso dolbu

Conecta la consola a una cadena de sonido u preparate a alucinar.



SONIDO FX

El dolby potencia los

La ambientación, gracias al estéreo expandido resulta impresionante.



JUGABILIDAD

👗 Tan atractivo y jugable como la entrega de la máquina recreativa.

Cuesta cogerte el punlo a algunos movimientos especiales.







El final de Samural Shodow os deparará no pocas sorpresos. Cambridades de uno de ellos, con la participación especial de May Shiranui, una de las protagonistas da Fatal Furu 2

La mejor (hasta el momento) conversion de Neo Geo para Super Hintendo. un título absolutamen-Takara no sólo ha logrado comprimir toda la especiacularidad y res títulos de lucha jugabilidad del originat, sino que han bits de Nintendo.

anadido mentos que potencian aun más creados para los 16





El Retorno del Señor del Mal

pisodio I



A partir del 1 de diciembre al precio de 2.495.-ptas. cada una

Episadio 2



DOUBLE DO

El nacimiento de una leyenda.

A partir del 1 de diciembre al precio de 1.995.-ptas.

El na indento de una leyenta.

CARTCONIA

Cartoonia s.l. • Avda. República Argentina, 268 • 08023 Barcelona



POWER DRIJE

Parece que corren buenos tiempos para los simuladares de canaucción en la consola Mega Drive. Tras VIRTUA RACING y COMBAT CARS, ahora llega un sensacional programa, POWER DRIVE, que colmará plenamente todas tus ansias competitivas

UN FUERA DE SERIE



asado en el mundo de los rallys y programado por Rage, el nuevo título de la compañía U.S. Gold guarda un asombroso parecido con la recreativa WORLD RALLY CHAMPIONSHIP del grupo español Gaelco. Para que os hagáis una idea de este nuevo lanzamiento, la perspectiva es casi idéntica y también emplea una vistosas digitalizaciones de imágenes reales en los vehículos, incluyendo tramos nocturnos. El diseño gráfico de los recorridos está bastante cuidada con detalles de gran mérito, sofisti ados diseños y un excelente scroi del suelo. Los coches son realmer e brillantes y, a diferencia de otros programas similares, tiene el tamaño justo con respecto a las dimensiones de la pantalla.

El desarrollo de este título se centra en completar tramos en un tiempo establecido, acumulando cantidades de di-





CONTROLES



HABILIDAD





ASUGNO SE CINCULTO ASUGNO DE CINCULTO 1:5... 5 SLY 6:20.74 DIL FANDOS ALVES

TADO DE NIVEL

e cosp-redo--2327a

MEGA DRI



ARIZONA



GRAN BRETANA























MONTECARLO

AUSTRALIA

PASSWORDS



La dificultad de los últimos niveles os obligará a utilizar esta opción.

nero para reparaciones (motor, neumáticos, suspensión, caja de cambios y sistema eléctrico) o para modificar el modelo de coche. Pruebas individuales, circuitos de habilidad y una competición contra otro vehículo controlado por la máquina son los principales obstáculos a superar en los ocho grandes premios (Montecarlo, Kenia, Finlandia, Córcega, Arizona, Suecia, Australia y Gran Bretaña). Las tres primeras competiciones resultan bastante asequibles en su trazado y tiempo de realización, pero a medida que avancemos nos veremos obligados a reco-

LLUVIA



Ciertos fenómenos atmosféricos inundarán vuestra conducción.











EPARACIONES

(Jio

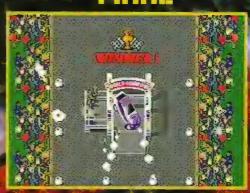


Al final de cada prueba nos veremos obligados a reparar nuestro vehículo.

DHX

LOCALIZAR DAND

FINAL





lectar todos los items (nitros y relojes de 10 segundos) para llegar con algunos segundos de ventaja.

Muchísimas fases con todos los circuitos diferentes, manejabilidad alta y de rápida respuesta al mando, dificultad ajustada y progresiva, y contrarios completamente antideportivos nos aseguran una gran jugabilidad con muchas horas de pilotaje y de diversión. En definitiva, un espléndido cartucho con el que U.S. Gold recupera gran parte de su prestigio.

DE LUCAR









META





U. S. GOLD RAGE

MEGAS + 8

JUGADORES + 1-4

VIDAS + DINERO

FASES + 9 + COMP. FINAL

CONTINUACIONES . INFINITAS

PASSWORDS + SI

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

ores que se han visto en una Mega Drive.

▲ Circuitos variados y bien disenados, que ase guran la emocion.



MUSICA

Las melodias discote queras son variadas y propiadas para el juego

V Si quieres música, no puedes disfrutor de los efectos sonoros.



SONIDO FX

🛕 Más atractivo que el apartado musical, y mejor que en otros programas.

🗸 Al alcanzor su máxima velocidad, el sonido del motor puede molestar.



JUGABILIDAD

🛕 Manejable y rápida, te mantendrá pegado al mando mucho tlempo.

▼ El excesivo celo de los contrarios nos sacará de nuestros casillos



GLO BAL

Et nuevo a ulo de U.S. Gold es una opción deportiva de cara a estas Navida s del 94. A la altura de los mejores del genero (THRASH RALLY ca y resolución gráfide Neo Geo o ca Si le gustan las

PIONSHIP de recreativa) y con tan sólo ocho megas, PO-WER DRIVE da loda billdad, calidad tecni-WORLD RALLY CHAM- carrerds, no lo dudes.

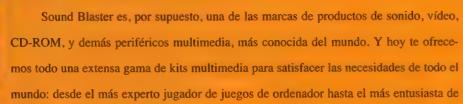




Te presentamos los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits.

El mundo avanza hacia la multimedia, tanto si se trata de pilotar una nave espacial en el último juego de ordenador como de estudiar a los dinosaurios a través de un CD-ROM interactivo, y los Sound Blaster Multimedia

Upgrade Kits son la forma de llegar hasta ella.

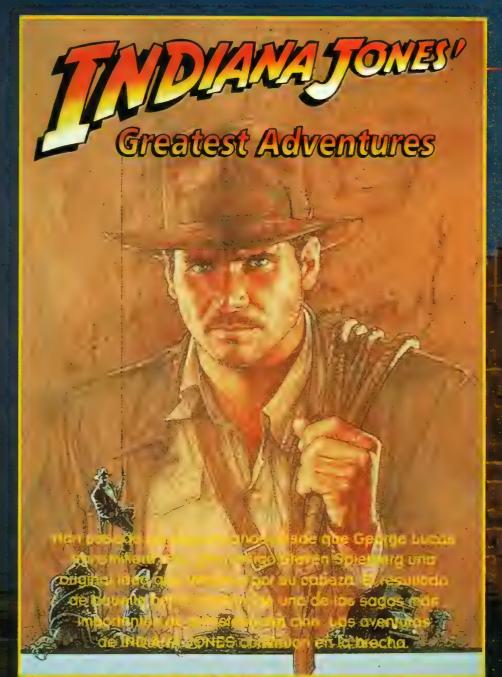


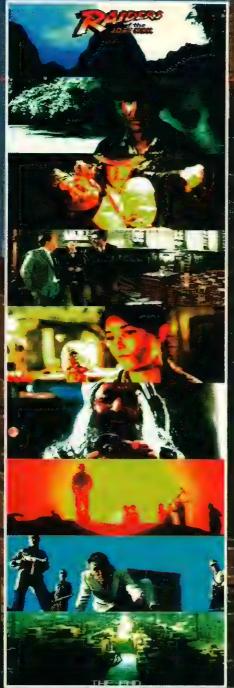
la multimedia. Cada kit trae todo lo necesario para que tu PC entre en la nueva era de la informática: un CD-ROM para que puedas aprender con los cientos de títulos de educación que ya están disponibles; dos altavoces estéreos de alta calidad; una tarjeta de sonido de Creative Labs y además una biblioteca de software de educación y ocio en CD-ROM para que entres ya* Y todo esto viene en un paquete muy fácil de instalar y a un precio muy asequible.

Si quieres ver como tu PC entra en la nueva era con el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit, llama a uno de los distribuidores de Creative Labs que aparecen a continuación.



COMPUMARKET SA TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC SA TEL: 977-29 72 00 UMD SA TEL: 94-476 29 93





esde entonces la vida ha transcurrido entre látigos, cazadoras de cuero y una barba de cuatro días, que se han convertido en los más destacados rasgos identificativos del héroe de los ochenta. Con él hemos hemos visitado los más exóticos países de Latinoamérica, Asia y Oriente Medio. Hemos participado en las más inverosímiles aventuras ,y nos hemos divertido con un exquisito sentido del humor que, lejos de lo absurdo y ordinario, sabía dar ese pequeño



Cada vez que Indiana Jones se traslade por el mundo, y al igual que ocurría con las películas de la saga, un gráfico en forma de mapa nos mostrará el lugar elegido por el héroe. respiro necesario para una película repleta de escenas de acción.

El grupo Factor 5, como no podía ser de otra forma, ha sido el encargado de llevar a cabo un proyecto que tenía un aliciente añadido: la necesidad de comprimir, en un único cartucho, toda la acción contenida en los tres títulos que, hasta el momento, componen la biografía de este singular héroe. Para llevar a cabo tan magna producción, no se han escatimado recursos a la hora de dotar a los distintos niveles (26 en total) con los más avanzados efectos técnicos, sin dejar de lado el

un heroe in



SUPER NINTENDO



EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA





Indiana Jones en Busca del ídolo perdido...



Esta escena no merece ningún tipo de comentario.



La intensa nevada dificulta la visión de Indiana Jones.



Muestro primer enemigo lo encontraremos aqui.



Nuestro primer paseo por el Cairo no será tranquilo.



Este será, sin duda, una de las pruebas más difíciles.



Este será nuestro último paseo por el Cairo.



Los alemanes excavan en el lugar equivocado.



Indiana ha encontrado, por fin, el Arca de la alianza.



Salir del Pozo de armas será realmente complicado.



Indiana debe buscar de nuevo el Arca de la alianza.



El arqueólogo Francés es nuestro último enemigo.



uso del siempre agradecido Modo 7 de la Super Nintendo. En el juego se presentan las distintas fases, tomando como referencia el año de lanzamiento de cada uno de los títulos, a pesar de que, por ejemplo, la historia de IN-

DIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO se sitúe con anterioridad en el tiempo a la primera aventura de Indy, EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA. Por otro lado, cabe destacar que, gracias el elevadísimo número de niveles del juego, son muy pocas las situaciones de cada una de los tres filmes que se han quedado en el tintero. Además, algunas de ellas, sobre todo las más carismáticas, han sido recreadas con espectacularidad, destacando el nivel de la bola de EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA y la popular fase de las vagonetas en INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO.



El desarrollo de todo el cartucho recordará, indiscutiblemente, a anteriores producciones de la compañía norteamericana. La similitud entre este IN-DIANA JONES ADVENTURES y las tres entregas de la saga STAR WARS es

COMBUSTIBLE

Y EL TEMPLO MALDITO





En este nivel ejerceremos como blanco humano.



El paseo por los toldos de Shanghai puede acabar mal.



Una vez más, Factor 5 hace uso del Modo 7.



Busca la salida en el interior de las estatuas.



Un impresionante fondo para un juego genial.



Una preocupación más: rescatar a los niños.



Las vagonetas, un nuevo símbolo de la trilogía.



El puente, uno de los niveles más complicados.





más que coincidente. Esta aseveración viene refrendada por el considerable parecido del sprite del protagonista y el de Han Solo. Incluso, algunos afirman que sólo se ha producido un cambio en su vestuario.

El sistema de plataformas utilizado es, nuevamente, similar al de los títulos mencionados, destacando sobremanera por su excesiva dificultad. En este punto, la opción de los passwords nos reportará una mínima esperanza de acabar con éxito una aventura que, a mi modesto entender, nunca debió resultar tan difícil.

El aspecto más flojo de este título es, sin duda, el referente al tratamiento sonoro que, pese a contar con las partituras originales de las películas, no logra el nivel de calidad mínimo exigible, sobre todo teniendo en cuenta que las anteriores producciones de la compañía se caracterizaban por un apartado sonoro realmente impecable.



Aquí os mostramos una de las escenas más simpáticas de toda la trilogía. En ella, Indiana Jones acaba con un tuareg que, previamente, le había amenazado con su sable.









Cada determinado numero de niveles se nos mostrara la clave de acceso con la que comenzar, mas tarde, en el nivel que nos disponemos a afrontar.



INDIANA JONES ADVENTURES



El fuego acabara con nuestras ilusiones.



En Austria debemos rescatar a Papa Jones.



Un nuevo y espectacular nivel que usa el Modo 7





Aqui sera necesario dominar el uso del latigo.



Indy debe correr si no desea despeñarse.



Indy se encuentra en el interior del Zeppeling.

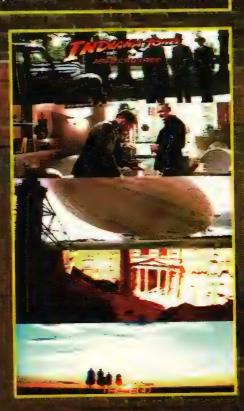


Las tres pruebas suponen el último reto.



Con INDIANA JONES ADVENTURES se ratifica una vez más el alto nivel de programación existente en Europa. Los exponentes son abundantes y numerosos, aunque la compañía alemana Factor 5 ocupa un puesto de privilegio en este ranking. Sus obras siempre se han caracterizado por su calidad técnica y por su jugabilidad sin límites, tal y como se observa en la magnifica serie TURRICAN.

J.C. MAYERICK





LUCAS ARTS FACTOR 5 MEGAS + 16 JUGADORES . 1 VIDAS . 3 FASES . 26 CONTINUACIONES . SI PASSWORDS . SI GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Los escenarios han si-do tratados con una gran

Los fotogramas digitali-zados de las películas son perfectos



MUSICA

🛕 At fin y at cabo, son las partituras originales del genial John Williams

Na poseen la calidad esperada tras contempla la saga STAR WARS.



SONIDO FX

Debido al gran número de situaciones, el sonido es muy variado

V Su realización no está excesivamente lograda aunque no es deficiente



JUGABILIDAD

La excesiva dificultad se nivela con la inclusion



BAL

Factor 5 ha de versionar las soga INDIANA JONES un carucho magnifi en un único carrucho El resultado es un juega regimente variado en el que nos encontraremos una gran va-

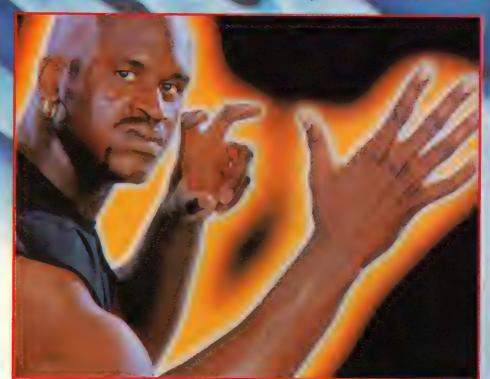
INDIANA JONES ADVENTURES es co, que posee una jugabilidad sobresa liente La compania nana continua por la senda del triunfo





BY DELPHINE SOFTWARE

TODOUN IMPACTO



Isos grandes exirellas de la INBA ya no se conforman con protagonizor títulos de baloncesto. Electronic Arts ha decidido que participen en arcades de plotaformas y espectacultures juegos de lucha. Comienza la invasión del siempre scriprendente mundo de la conasta.



esde el veterano ONE ON ONE (que en sus diferentes versiones para Spectrum, Commodore o PC incluían a Julius Erwing, Larry Bird o Michael Jordan), hasta el reciente BARKLEY SHUT AND JAM! (Mega Drive), pasando por JORDAN VS. BIRD (Mega Drive) o por MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (PC), las estrellas de la NBA han protagonizado numerosos programas en el mundo de los videojuegos. Todos ellos se desarrollan dentro del ámbito del deporte de la canasta, normalmente en partidos de uno contra uno. Sin embargo, las nuevas figuras están mostrando unas





SNES - MEGA DRIVE





grandes cualidades para lanzarse a nuevas actividades más allá del (leporte Entre todos estos astros, junto al mítico Jordan, merece una mención e pecial el polémico Shaquille O'Neal, que en el último año ha grabado un disco, rodado una película y ahora se convierte, nada menos, que en el protagonista de un juego de lucha.

El cartucho sigue el desarrollo tradicional de este género con unas impresionantes y rapidísimas animaciones, tanto en la versión para Super Nintendo como en la entrega para Mega Drive. Con el propósito de lograr este objetivo, Delphine, responsable entre otros de ANOTHER WORLD o FLASH-





BACK, utiliza la maravillosa técnica de rotoscoping, logrando una media de cincuenta movimientos por luchador. Sin embargo, la perfección conseguida en todas las animaciones de los personajes se ve reducida por la pequeña dimensión de los sprites.

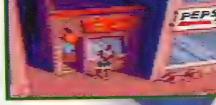
SHAQ-FU incluye un buen abanico de magias y metamorfosis, en las que cada uno de los doce contendientes muestra sus propias y mortíferas armas. Una vez más llama la atención la diferencia de megas entre las versiones de Super Nintendo y de Mega Drive (ocho megas más posee la entrega para los 16 bits de Sega). Pese a todo, este hecho no es demasiado aprecia-











HISTORIA

Shaq debe recorrer otra dimensión formada











MEGA DRIVE



RAICHKCHIC ARTH

DEL THE

11 USA 5 . 24

JUSAGORES 112

HDA'S LI

CONTINUE CONES & 5

PASES AND

GRABAR PARTIDA . HO

GRAFICOS

das las luchadores son moresionantes

Pequeñas dimensiones ración con otros juegos



MUSICA

La meladiae acompanan parfeciamente el de-sarrollo del juego

La variedad no consti tuye la mejor cualidad de la música



SONIDO FX

A Bueno reproducción de los sonidos en los dife rentes golpes

🤻 Se adapia perfectomente a los movimientos



JUGABILIDAD

Los bonitos escenarios complementan una gran gama de golpes

Las rutinas de ataque Ilmitan en gran medida la



BAL GLO

movimientos, son las principales carac mensiones de los teneticas técnicas de sprites y las rutinas este cartucho. Sin em son un serio handi bargo su principal au cap para este título le es la pres

del juga dor de los Orlando Hagic Las pequenas di de lucha

TORNEO



Consiste en enfrentarse en eliminatorias a otros jugadores. El torneo consta de dos fases antes de liegar a la gran final.







DUEL MODE



Podrás seleccionar a uno de los luchadores de la pantalla para demostrar en un duelo a muerte las cualidades del temible Shaq.



ble en el resultado final. Unicamente puede mencionarse una menor velocidad en el título de Nintendo, que se compensa con una mayor calidad en los gráficos. Esta situación se viene repitiendo en las últimas entregas de Electronic Arts (FIFA INTERNATIO-NAL SOCCER V NBA LIVE' 95). Por otra parte, destaça la inclusión de un modo historia, como ya ocurre en ART OF FIGHTING, TOURNAMENT FIGHTERS o DRAGON BALL, junto a las tradicionales opciones de duelo y torneo. En el primero, Shaq ve interrumpido su viaje a Tokio por la amenaza de Sett Ra de apoderarse del planeta Tierra. Esta circunstancia obliga al pivot de los Orlando Magic a adentrarse en una nue-

HADORES

DIESEL



AUROCH



MEPHIS



BEAST



VOODOO



SETT









Las animaciones son rápidas y poseen una gran calidad. Ahora tambiéi puedes distrutar con las evoluciones de Shaq lejos de las canchas de basket.









va dimensión, donde debe recorrer cuatro islas antes de llegar a la pirámide de Sett. Sólo así podrá salvar al mundo, y regresar a tiempo para disputar el siguiente partido con su equipo. De todas formas, el auténtico aliciente del juego es la presencia entre los diversos luchadores de la poderosa estrella de la NBA.

La única duda de este lanzamiento reside en saber si el temible Shaq podrá imponerse a sus rivales, en el género de la lucha, con la misma suficiencia con la que hace imperar su indiscutible ley bajo los tableros. Pero, con este deportista todo resulta factible.





IAVIER ITURRIOZ

SUPER NINTENDO



ELECTRONIC ARTS DELPHINE

HEGAS . Id

JUGADORES + 12

VIDAS • 1

CONTINUACIONES FASES • II

PASSWORDS • NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

▲ Impresionantes animaciones, con mayor tamano que las de Mega Drive.

V La velocidad se ha reducido con respecto a la versión de Sega



MUSICA

tan perfectamente at contenido del cartucho.

🛕 No se aprecia en ningún momento la diferencia de acha megas



SONIDO FX

▲ Correcto en lineas generales, aunque sin gran des alardes técnicos

Cumpie con acierlo el cometido genérico de los efectos de sonido



JUGABILIDAD

Existen menos rutina de ataque que en el car tucho de Hega Drive.

▼ La variedad de golpes. magios y metamorfasis on tode un aliciente



BAL GLO

A pesar as contar con ocho megas menos que la versión para Mega Drive, el resultado final consicartucho compensa la gue situarse a la mismenor velocidad en el ma altura que la en-

elimina: ción de munas de alaque. El movimiento de sus trega para los 16 bits sprites gracias a la de Sega.

COMPITEN QUE

RAJAH



LEOTSU





COLONEL

SHAQ



NEZU



KAORI



Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



i GUAUUU!

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo Super Color Pack.

Metes tus juegos de Gameboy
en un invento genial llamado
Super Gameboy (que viene en
el Pack), lo insertas en Super Nintendo
(que también viene en el Pack),
lo conectas a la tele
(cuanto más grande mejor)...
¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos
a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack
también viene con los cuatro juegos
de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?



¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX

vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso! Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?





Nintendo España, S.A. P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

RETURNITEEDI



EL RETORNO DEL JEDI, hasta el momento la última entrega de la popular saga STAR WARS, ya cuenta con su correspondiente versión para Super Nintendo de la mano de la prolífera compañía Lucas Arts. El resultado es un impresionante arcade que deslumbrará a todos por sus maravillosos decorados y por su trepidante acción.

uando SUPER STAR WARS salió al mercado, todos nos quedamos estupefactos al comprobar la cantidad de escenarios y niveles (totalmente distintos entre si), que se habían conseguido compactar. La variedad de cada uno de los níveles, que combinaba fases convencionales con el uso del Modo 7, dotaba al juego de una diversidad envidiable que, unido al carisma de los personajes y de la propia historia en sí, enganchaban al jugador, hasta exprimir su limitada paciencia, con una dificultad que ha sido reconocida por todos los especialistas del sector. Más tarde, SUPER EMPIRE STRIKES BACK (la más floja de las tres entregas) continuaba la misma línea que marcó la primera parte, lo que desembocaría tiempo después en la producción que hoy nos ocupa y que, para variar, mantiene la misma idea que alzó a las otras dos partes hasta la cumbre de la fama.

Lo que más impacta de este SUPER RETURN OF THE JEDI en un primer

LA BATALLA DE ENDOR













SUPER NINTENDO

REVIEW



SNOW-SPIDER



Además de los obstáculos que aparecen en nuestro camino, debemos evitar los abismos que hay entre islas.

JABBA'S PALACE



De nuevo, el Force Saber será la mejor arma para acabar con nuestro pixelado enemigo de final de nivel.

ATTACK ON SAIL BARGE



Ya estamos más cerca del temible Jabba. Antes, debemos enfrentarnos a un nuevo enemigo final:









JABBA'S DANCE HALL



El enemigo del primer nivel del palacio de Jabba no nos inquietara, si utilizamos el Force Saber.



momento es, sin duda, la inmejorable calidad de unos gráficos en los que no se han escatimado el uso del color y de los distintos efectos de luz que el hardware de la Super Nintendo permite. Con ellos se ha conseguido reflejar a la perfección cada una de las situaciones que nos encontramos en la pecula del mismo nombre. De cualquier modo, lo que probablemente más impactará al jugador será los distintos enemigos que nos encontraremos al final de cada uno de sus veinte niveles. Estos (exceptuando alguna que otra ampliación de mal gusto) poseen un tamaño realmente notorio, además de contar con unas animaciones realmente meritorias e interesantes.



TATOOINE



Antes de enfrentarnos a la gigantesca bola que nos ataca, deberemos acabar con los cañones que hay en la pared.

RANCOR PIT



El terrible animal, que sirve como divertimento del asqueroso Jabba, será nuestro enemigo en este nivel.

INSIDE SAIL BARGE



Jabba es uno de los enemigos que mejor ha sido recreado en este juego. Acabar con él no será fácil.



ENDOR SPEEDER-BIKES



Es uno de los niveles más extraños del juego, aunque no por ello resulta menos espectacular.





EWOK VILLAGE B



Con la ayuda de su arco, Wicket se enfrentará a este rival en su segunda y última aparición.



POWER GENERATOR



En esta fase, Solo debe destruir el generador para que el resto del grupo pueda entrar en la base imperial.

Cada vez que afrontemos un nivel, podremos elegir a los más destacados protagonistas del juego.



HAN SOLO

Es rápido y su láser es muy efectivo.

LUKE



LEIA

Es rapida, pero su arma no es letal.



Su espada de luz es contundente.

CHEWIE



Destaca especialmente por su lentitud.

WICKET



Es lento, pero muy rápido con el arco.

MILLENNIUM FALCON-1



El uso del Modo 7 en este nivel es más que bueno. Sin duda, el mejor nivel, técnicamente hablando, del cartucho.

Otro de los aspectos que merecen ser resaltados es el referente a las fases que utilizan el Modo 7, alcanzando todo su esplendor en el nivel donde el Halcón Milenario se enfrenta a la flota del Imperio. La nave de nuestros héroes rota en la parte inferior de la pantalla mientras que el resto de las aeronaves y asteroides se mueven a su alrededor. También cabe destacar el nivel en el que, de nuevo, el Halcon Milenario se desplaza por el interior de la majestuosa Estrella de la Muerte.

EWOK VILLAGE A



Wicket entra en acción por primera vez en este nivel, donde no deberemos encontrar mayores problemas.





ENDOR



Endor es uno de los parajes más hermosos por los que Luke y compañía deberán deambular.



INSIDE DEATH STAR



Tras trece niveles de dura balalla, Luke está cada vez más cerca de enfrentarse al lado oscuro de la fuerza.



MILLENNIUM FALCON-2



Una vez desconectado el campo de energía, el Halcón Milenario se aproximará hasta su gran objetivo

TOWER ENTRANCE-VADER



Luke y Vader se enfrentan a muerte en el Interior de la Estrella de la Muerte, que está a punto de ser destruida.

DEATH STAR-1



El Halcon Milenario se introduce por los pasadizos de la Estrella de la Muerte. El Imperio pende de un hilo.

Por otro lado, cada vez que nos enfrentemos a un nivel, el ordenador nos dará a elegir entre cuatro o cinco per sonajes con los que afrontar d'cha aventura. Estos protagonistas estelares pueden ser Luke, Solo, Leia, Chebwacca y el pequeño Ewok, contando cada uno con sus propias armas y habilidades que, como siempre, estarán más acentuadas en Luke y Solo. Con este importante elemento se consigue evitar la monotonía que supone afrontar toda la historia con el mismo per-

TOWER



Un nuevo nivel de tránsito para Luke en el que, por suerte, no deberá enfrentarse a ningún enemigo final.

EMPEROR'S CHAMBER



Luke debe luchar con el emperador para vengar a su padre Vader, y acabar con el dominio del Imperio.

DEATH STAR-2



Una vez herida de muerte, hay que escapar del interior de la Estrella. Poco después, llegará el temido final.

sonaje. Por tanto, no es de extrañar THE SUPER RETURN OF THE JEDNASple a lograr un gran éxito. El número de distintos niveles, la elección de varios personajes y la perfecta realización técnica (incluidas las músicas), son los avales de un título que posee una dificultad demencial. Por lo menos, los programadores se han acordado del sufrido jugador al incluir passwords. Algo es algo.

I.C. MAYERICK



LUCAS ARTS

SCULPTURED SOFTWARE

MEGAS . 16

JUGADORES . 1

VIDAS + 4

FASES + 20

CONTINUACIONES + 3

PASSWORDS + SI GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Los distintos escenarios son realmente asom brosos. Geniales

Las animaciones y. so-bre todo, los enemigos de final de fase

MUSICA

👠 En la misma linea que las dos anteriores produc-ciones de la saga

Me sigue sorprendien do la longitud de cada una de las partituras.



SONIDO FX

▲ Todo el juego está re-pleto de disparos, grifos y

🛕 Por supuesto, realizados con una maestria des tacable.



JUGABILIDAD

Et importante número de fases contribuye a au nentar la puntuación

👗 La dificultaa es excesi va, aunque se compenso con et uso de passwords



ron las ante lores entregas de la saga na dede emular a Luke y compania. El nivel grafico se ha incrementada notablemen

te, to que fortalece un producto que ya de por si, cuenbes dejar escapar es la con el aval de sus la nueva oportunidad predecesores. No la pienses más, SUPER RETURN OF THE JEDI es un juego que te











O JUEGOS KONAMI

DIVERSION PARA TODA LA FAMILIA









nos pins, camisetas, riñoneras, CD al comprar uno de nuestros títulos: Envianos este cupón junto con el justificante de compra (no se aceptarán fotocopias) de alguno de los títulos de KONAMI y las 500 primeras cartas recibirán uno de estos artículos de promoción de regalo. Validez hasta el 5 de Enero del 95.

- Gorra Baseball Probote
- **Cartera Sparkste**

- Mochila saco Sparkster.
- Bolsa de gimnasia.
- Camiseta Sparkster.

CON LA GARANTIA Y CALIDAD DE:

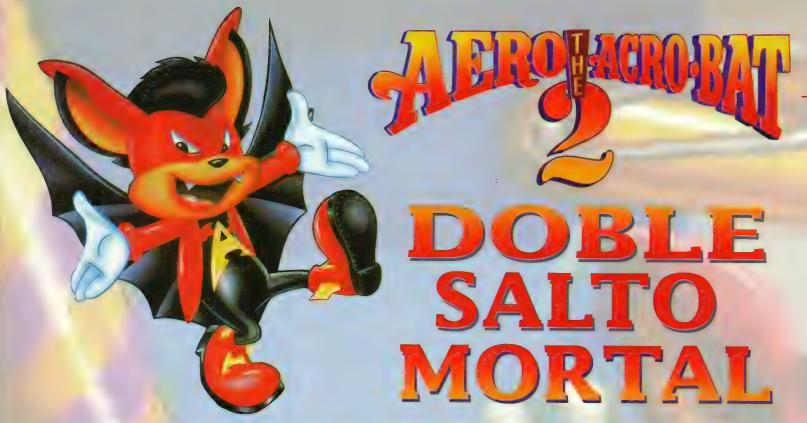


De venta en los mejores establecimientos. Distribuído por GISBOR, S.L. Tel. (91) 431 2145 /2294 Fax (91) 431 2228

Nombre **Apellidos** Dirección Población C.Postal Provincia -Teléfono

Envía este cupón a: Gisbor. S.L. C/ Ayala 64, 3-8 28009 Madrid.

Nombre del establecimiento donde compraste el juego



La mascota de Sunsoft regresa a los 16 bits de Sega y Nintendo con un nuevo cartucho de plataformas. Este título destaca por su presentación gráfica, aunque mantiene las características técnicas de la primera entrega.







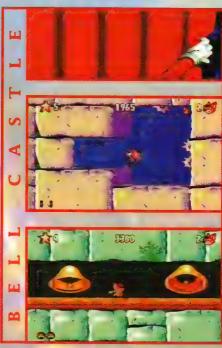












uando Aero hizo su aparición (en Marzo de este mismo año) en el mundo de los videojuegos, todo hacía prever que no sería la última actuación estelar de este murciélago trapecista en un cartucho. Sunsoft no ha dilatado mucho la espera y, cumpliendo todas las expectativas, ha lanzado la segunda parte en sólo ocho meses. El enemigo de Aero en el cartucho original era Edgar Ektor, un payaso expulsado del circo que pretendía boicotear sus instalaciones. Aunque en aquella ocasión la mascota de Sunsoft lograba evitar el desastre, Ektor ha decidido volver a la carga con un nuevo plan, que se desarrolla a lo largo de las siete fases (formadas por 19 subniveles) de este AERO THE **ACROBAT 2.** Las plataformas constituyen el principal componente de un lanzamiento donde también aparecen pruebas de habilidad y jefes de fase, aunque éstos no están presentes en todos los mundos. Por su variedad hay que destacar la segunda fase, que transcurre sobre una tabla de snowbo-

SNES - MEGA DRIVE









ard, y la séptima en la que toda la acción se traslada a la parte superior de un tren. El resto de la aventura se produce en diversos escenarios como la fábrica del Doctor Dis o el castillo de las campanas, plagados de laberintos y recovecos, donde se encuentran las estrellas que ayudan a Aero a defenderse. Por otra parte, es preciso mencionar los modos interfases para participar en el juego de los trileros con el fin de lograr puntos o una vida extra. Todos estos escenarios tienen un impresionante colorido y, además, queda patente la imaginación derrochada en múltiples situaciones por el grupo programador Iguana Entertainment (autores de la primera parte de este título y de NBA JAM, entre otros). La habilidad del protagonista constituye otro de los alicientes, ya que la per-





CLAVE MUSICAL

Para terminar la tercera fase es necesario repetir unas cuantas notas musicales en el mismo orden que la máquina. Es una buena prueba de oído.





fecta animación del acrobático murciélago refleja fielmente su capacidad para efectuar saltos y pequeños vuelos. Sin embargo, la principal novedad de este título es la apreciable mejora en la presentación, gracias a los impresionantes cinemas incluidos entre mundo y mundo. En ellos se establece un pequeño diálogo entre los protagonistas, donde se explica lo que a continuación va a suceder.

Por otra parte, es preciso reseñar que no existen grandes diferencias entre la versión para Super Nintendo y para Mega Drive, ya que incluso el mapeado es similar en ambas entregas.

Por último, un sonido correcto, tanto en las melodías como en los efec-

> tos sonoros, complementan un cartucho con el que Sunsoft busca consolidar a su mascota como una de las grandes dentro del mundo de los video juegos. Por fin, comienza el espectáculo.

> > J. ITURRIOZ



ENEMIGOS













SUNSOF IGUANA

HEGAS . 16

JUGADORES . I

FASES . I

CONTINUACIONES • 2

FASSWORDS . SI

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Buena animación y la rapidez con que maliza

Los graficos colonales dotan at juego de uno gran velocidad.



MUSICA

Los melodice unizados son largas, sobre todo a la hora de los menus

 Complementan perfectomente el desarrollo del uego ein desentona



SONIDO FX

Destacan los códigos recesarios para comple tar la tercera fase

No existe una gran vo riedad, aunque el alcara el minimo exigido



JUGABILIDAD

La valledad de situa ciones invita a jugar des de el primer momenta.

Luas largas fases conse-nen una dificultad mus



GLO BAL

da aparición de Aero estaba cantada, y tanto los nuevos ingre-Gunsoft como iguana dientes que, unidos a han puesto mucho la calidad técnica que culdado en no estropear la buena imagen lograda con la prime ra entrega. Más fases

y una me or presenteción gráfica son atesoratoa el carrucha original, completan un acrobático jungo de

FELCES JEGOS



NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS

| IEGA DRIVE | P. |
|-----------------|-----|
| NIMANIACS | 10. |
| NDRETTI RACING | 8.5 |
| .RT OF FIGHTING | 9.9 |
| ALLZ | 7. |
| ARKLEY JAM! | 8.5 |
| ODY COUNT | 7.5 |
| UBA'N STICK | 9. |
| UBSY | 7. |
| RAGON | 10. |
| RAGON BALL Z | 9. |
| UNE 2 | 9. |
| IFA 95 | 8. |
| ENERAL CHAOS | 9. |
| OOK | 6. |
| ULK | 9 |
| ULK | 3. |

| _ | | | | |
|----|---------------------------|--------|--------|-----------|
| P. | IMG TENNIS | 8.490 | ROAD | RUNNER |
| _ | IMG TENNIS JUNGLE BOOK | 9,990 | SHININ | IG FORCE |
| 00 | JURASSIC PARK | 9.990 | SILVES | STRE & PI |
| | LEMMINGS 2 | 10,990 | SONY | & KNUCK |
| | LETAL ENFORCES | 10.590 | SPARE | (STER |
| 90 | LOST VIKINGS | 9.900 | SUP. E | STREET |
| 90 | MAXIMUM CANAGE | 9,990 | TAZ IN | ESC. FR |
| | MIKEY MANIA | 10.990 | TINYT | OON OLD |
| 90 | MORTAL KOMBAT | 9.990 | TURTI | ES TOUR |
| 90 | MORTAL KOMBAT 2 | 9.990 | URBA | N STRIKE |
| 90 | NBA'95 | 8.990 | WORL | D CUP US |
| | NBA SHOWDOWN | 9.990 | | |
| | NHL HOCKEY 95 | 8.490 | MAST | ER SYSTI |
| 00 | DOA FUDODE AN TOL | 0.000 | | |

| - 8 | 1.490 | ROAD RUNNER |
|------|-------|------------------------|
| 9 | 9.990 | SHINING FORCE |
| | 9.990 | SILVESTRE & PIOLIN |
| -10 | 0.990 | SONY & KNUCKLES |
| -10 | 0.590 | SPARKSTER |
| 9 | 9.900 | SUP. ESTREET FIGHTER |
| - 9 | 9.990 | TAZ IN ESC. FRONT MARS |
| 10 | 0.990 | TINYTOON OLD STAR |
| 1 | 9.990 | TURTLES TOURNAMENT |
| ! | 9.990 | URBAN STRIKE |
| - | 8.990 | WORLD CUP USA 94 |
| | 9.990 | |
| - 1 | 8.490 | MASTER SYSTEM |
| JR : | 8.990 | |
| 1 | 0.490 | ASTERIX GREAT RESC. |
| - 1 | 0.990 | DAFFY DUCK |
| 1 | 1.990 | GP RIDER |
| | | |

| _ | | | |
|--------|----------------------------|--------|-----------------|
| 9.900 | HULK | | DR. ROBO |
| 1,990 | | | DROP ZOI |
| 9,490 | JURASSIC PARK | | GP RAIDE |
| 1,990 | MAST, OF COMBAT | | HOOK |
| 9.590 | REY LEON | | HULK |
| 11.990 | ROAD RUNNER | | JUNGLE B |
| 9,490 | ROBO. VS TERMINATOR | 5.990 | JURASSIC |
| 9.990 | STRIDER II | | MORTAL I |
| 9.990 | WINTER OLYMPICS | | REY LEON |
| 8,490 | ZOOL | 5.990 | ROAD RU |
| 9.990 | | | ROBO, VS |
| | GAME GEAR | P.V.P. | SENSIBLI |
| P.V.P. | | | THE OTTI |
| | ASTERIX | 5.990 | WINTER (|
| 5.990 | ASTERIX GREAT RESC. | 5.990 | |
| | COOL SPOT | 5.190 | |
| | DAFFY DUCK | 5.990 | |
| | | | |

| | | | - | |
|---|------------|---------------------|-------|---|
| | | | | |
| | 6.990 | DR. ROBOTNIK'S | 5,990 | ľ |
| | 5,990 | DROP ZONE | 6.990 | |
| | 6,490 | GP RAIDER | 5,490 | |
| | 5.990 | HOOK | 5.090 | |
| | 6.990 | HULK | 6,990 | ı |
| | 5.990 | JUNGLE BOOK | 5,990 | |
| į | | JURASSIC PARK | 5.990 | |
| ١ | 6.990 | | 6.990 | |
| | 5.990 | | 6.990 | ı |
| | 5.990 | BOAD RUNNER | 5.990 | l |
| | 0,000 | ROBO, VS TERMINATOR | 5.990 | ı |
| | P.V.P. | SENSIBLE SOCCER | 5.490 | П |
| | £ 1 7 of 5 | THE OTTIFANTS | 5,490 | ı |
| | 5 000 | WINTER OLYMPICS | 5.990 | ı |
| | 5.990 | MINITES OF IMPROV | | Ī |
| | 5.330 | | | П |

NOVEDADES GAME

| | P.V.P. |
|-------------------------|--------|
| BAT, TOADS AND DRAGON . | 5.490 |
| BATTLETOADS 2 | 5.190 |
| BOMB, JACK | 4.690 |
| DARKWING DUCK | 5.690 |
| DONKEY KONG V | 5.990 |
| DUCK TALES 2 | 5.990 |
| INDI I • | 5.990 |
| KIRBY'S DREAM LAND | 4,190 |
| KIRBY'S PINBALL LAND | 5,190 |
| LIBRO DE LA SELVA | 5.990 |
| LOS PITUFOS • | 5.490 |
| MEGAMAN III • | 4,490 |
| METROID II . | 4,490 |
| | |
| | |

| | P.V.P. |
|----------------------|--------|
| MORTAL KOMBAT II | 5.990 |
| MYSTIC QUEST | 5.190 |
| NIGEL MANSELL'S | 4.490 |
| POPEYE 2 | 5.190 |
| POWER RANGERS . | 4.990 |
| PROBOTECTOR 2 | 5.690 |
| ROAD RUSH | 5.690 |
| STAR WARS | 5.190 |
| SUPER MARIO LAND | 4,190 |
| SUPER MARIO LAND II | 5.690 |
| SUPER MARIO LAND III | 5.690 |
| TAZMANIA 2 | 5.490 |
| TARZAN | 5.995 |
| | |

| ETRIS II • | |
|--------------------|--|
| HE ANIMATED SERIES | |
| TNY TOONS II | |
| TINY TOONS ALLSTAR | |
| OP RANKING TENNIS | |
| TURTLES 3 | |
| (ENON 2 | |
| ZELDA | |
| | |



COLEGA! AHORRATE

OFERTAS SEG

| WEGA DRIVE | P.V.P. | MUT. LEAGUE HOCKEY |
|-------------------|---------|--------------------|
| | _ | NBA ALL STAR |
| ADDAMS FAMILY | 4.990 | PUGSSY |
| ASTERIX | 6.990 | RANGER X |
| BARTS NIGHTMARE | 5,990 | REN & STIMPY |
| BOB | 2.990 | ROBOCOP III |
| CASH DUMMIES | 5.990 | SONIC 2 |
| CHUK ROC II | 5.990 | SPACE HARRIER II |
| COOL SPOT | 4.990 | SPEED BALL II |
| CYBER BALL | 5.990 | SPIDERMAN X-MEN |
| ETERNAL CHAMPION | \$5,990 | STREET FIGHTER II |
| G. FOREMAN BOXING | | STRIDER II |
| GLOBAL GLADIATOR | | SUMMER CHALLENGER |
| GODS | 2.990 | TOE JAM EARL II |
| 307 JAMES BOND | 5.990 | VIRTUAL PIMBALL |
| JURASSIC PARK | 6.990 | WIMBLEDON |
| KLAX | 4.990 | WRESTLE WAR |
| LEMMINGS | 4.490 | ZOMBIES |
| | | |

| 2.990 | MASTER SYSTEM | P.V.P. | STRE |
|-------|----------------------|--------|-------|
| 2.990 | | | SPID |
| 3.990 | ADDAMS FAMILY | 4.490 | SUPE |
| 3.990 | ALIEN 3 | 2.490 | T-2 A |
| 3.990 | ASTERIX SEC. MISSION | 1.990 | T-2 J |
| 5.990 | DESERT STRIKE | 1.990 | THE |
| 3.990 | DONALD DUCK 2 | 1.990 | WOL |
| 2.990 | DR. ROBOTNIK | 1,990 | |
| 2,990 | ELLO THE DOLPHIN | 1,990 | GAM |
| 5.990 | KLAX | 2.490 | |
| 6.990 | OTTIFANTS | 1.990 | ADD |
| 3,490 | PACMANIA | 2,490 | ALIE |
| 2.990 | PGA TOUR GOLF | 1.990 | BATT |
| 3.990 | PIT FIGHTER | 2,490 | CHU |
| 2.990 | PREDATOR 2 | 2.490 | DON |
| 5.990 | SONIC CHAOS | 1.990 | DOU |
| 2.990 | RENEGADE | 2,490 | FAN |
| E 400 | BOBOCOB 2 | 4.400 | CDE |

| | | | | - |
|--------|-----------------|--------|--------------------|-------|
| P.V.P. | STREETS OF RAGE | | JAMES BOND 007 | 1.990 |
| | SPIDERMAN | 2.490 | JAMES POND II | 1.990 |
| 4.490 | SUPER OFF ROAD | 2.490 | KRUSTY'S FUN HOUSE | 2.495 |
| 2,490 | T-2 ARCADE | 4.490 | MARBLE MADNESS | 1.990 |
| 1.990 | T-2 JUDGMENT | 4.490 | OLYMPIC GOLD | 1.990 |
| 1.990 | THE FLASH | 1.990 | OTTIFANTS | 2.990 |
| 1.990 | WOLF CHILD | 1.990 | PREDATOR 2 | 2,495 |
| 1.990 | | | REN & STIMPY | 3.990 |
| 1,990 | GAME GEAR | P.V.P. | ROBOCOP 3 | 4.490 |
| 2.490 | | | SPACE HARRIER II | 1.990 |
| 1.990 | ADDAMS FAMILY | 4,490 | SONIC CHAOS | 3.990 |
| 2.490 | ALIEN SYNDROME | 1.990 | SPIDERMAN 2 | 2.495 |
| 1,990 | BATTLE TOADS | 2.990 | STRIDER II | 1,990 |
| 2.490 | CHUCK ROC II | 2.990 | SUPERMAN | 1,990 |
| 2.490 | DONALD DUCK II | 3.990 | WOLF CHILD | 1.990 |
| 1,990 | DOUBLE DRAGON | 2.990 | 700L | 1,990 |
| 2,490 | FANTASY ZONE | 1.990 | | |
| 4.490 | GP RAIDER | 3,990 | | |
| 7,430 | OIL TOURSELL | 41000 | | |
| | | | | |

OFERTAS GAME BOY

| ADDAMS FAMILY BOULDER DASH CASTLE QUEST CLIFFHANGER COOL WORLD DENNIS THE MENACE DRACULA FELIX THE CAT GARGOYLES KRUSTY'S FUN HOUSE | P.V.P. 2.490 1.995 2.490 2.490 2.490 2.490 2.490 2.490 1.995 2.990 | KUNFU MASTER MUHAMMED ALI NAVY SEALS NBA PINBALL DREAMS PRINCE VALIANT REN & STIMPY ROAD RASH ROBIN HOOD | P.V.P. 1.995 2.490 2.990 2.995 1.990 2.990 1.990 2.490 2.990 | R-TYPE SPIDERMAN SPIDERMAN X-MEN STAR TREK SUPER JAMES POND TERMINATOR 2 TETRIS TOP GUN UNIVERSAL SOLDIER ZOOL | P.V.P. 1.990 1.995 3.490 2.490 2.990 3.990 2.990 2.990 1.990 |
|---|--|--|---|--|---|
|---|--|--|---|--|---|

NOVEDADES SUPER NINTENDO

| ACME ALL STAR |
|--------------------------------|
| ANIMANIACS |
| ASTERIX |
| 3ATTLET, & D. DRAGO |
| 3ATMAN AND ROBIN |
| 3UBSY |
| CLAYMATES |
| CLAY FIGHTER |
| CHAOS ENGINE |
| CHOPLIFTER III |
| CORRE CAMINOS |
| DAFFY DUCK |
| DONKEY KONG COUN |
| DRAGON |
| EEK THE CAT |
| EQUINOX |
| |

| | P.V.P. | • |
|-------------|--------|-----------------|
| STAR | 11.990 | ESPN BASEBALL |
| S | 12,700 | FIFA SOCCER |
| - | 8.990 | FINAL FIGHT |
| D. DRAGON | 9,390 | FLASH BACK |
| ID ROBIN | 12,990 | GP 1 |
| | 9.490 | HIGHTY MAX |
| S | 9.390 | INDIANA JONES |
| TER | 12,990 | KNIGHTS OF ROUN |
| GINE | 11,490 | LOS PITUFOS |
| RIII | 9.390 | LOST VIKINGS |
| MINOS | 9.490 | MEGAMAN X |
| CK C | 12,490 | METAL KOMBAT |
| ONG COUNTY | 11.990 | MICKEY MANIA |
| OITG COCITI | 12,990 | MICRO MACHINES |
| ΑT | 9,390 | MIGHT AND MAGIC |
| A.I | 9.390 | MYSTICAL NINJA |
| | 3,000 | MIGHORE |
| | | |
| | | |
| | | |

| 10.490 MORTAL KOMBAT 11.990 STUNT RACER 11.491 11.490 NBA 95 12.990 SUPERMAN 10.48 11.990 NIGEL MANSELL'S 8.490 SUPER MARIO ALL STAR 9.48 3.990 PIRATES DARK WATER 9.390 SUPER METROID 10.490 10.490 PIT FALL 12.990 SUPER RETURN JEDI 12.99 12.990 POWER RANGERS 11.490 THE KINS OF DRAGON 10.99 10.990 REV LEON 12.990 TOP GEAR 2 12.48 12.990 SYS BLAZER 9.390 VORTEX 13.900 SYS BLAZER 9.390 VORTEX 14.900 SYS BLAZER 9.390 | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| 11.490 NBA 95 12.990 SUPER MAN 10.45 11.990 NIGEL MANSELL'S 8.490 SUPER MARIO ALL STAR 9.48 9.390 PIRATES DARK WATER 9.390 SUPER METROID 10.48 10.490 PIT FALL 9.49 9.490 PICK 7.490 SUPER RETROID 10.48 12.990 PIT FALL 9.490 PICK 7.490 SUPER RETROID 10.48 12.990 PICK PICK 7.490 SUPER STREET FIGHTER II 12.99 12.990 PICK PICK 1.490 PICK PICK 1.490 PICK PICK 1.490 PICK PIC | P.V.P. | | P.V.P. | | P.V.F |
| 9.490 ROCK'N ROLL RACING 11.990 TOTAL CARNAGE 11.99 8.490 SALUR MOON 12.990 TURN AND BURN 12.49 10.490 SAMURAI SHODOWN 12.990 TURT LES TOURNAMENT 12.49 12.990 SKY BLAZER 9.390 VORTEX 12.99 12.990 SVC BLAZER 9.390 VORTEX 12.99 12.490 STAR WING 9.490 WORIA HEROES 11.99 | 10,490 11,490 11,990 9,390 10,490 9,890 | NBA 95 NIGEL MANSELL'S PIRATES DARK WATER PIT FALL PLOK | 11.990 12.990 8.490 9.390 12.990 7.490 11.490 | SUPERMAN SUPER MARIO ALL STAR SUPER METROID SUPER RETURN JED SUPER STREET FIGHTER II THE KINS OF DRAGON | 11.49 10.49 9.49 10.49 12.99 12.99 |
| | 9.490 8.490 9.490 10.490 12.990 9.890 12.490 | ROCK'N ROLL RACING SAILOR MOON SAMURAI SHODOWN SENSIBLE SOCCER SKY BLAZER SOCCER KIT STAR WING | 11.990 11.490 12.990 9.390 9.390 11.490 9.490 | TOTAL CARNAGE TURN AND BURN TURTILES TOURNAMENT VIRTUAL SOCCER VORTEX WINTER OLYMPICS WORIA HEROES | 12.49 11.99 12.49 12.49 11.49 12.99 12.49 10.99 |

SUPERCHOLLO



| ELITE NES |
|--------------------|
| SUPER TURRICAN NE |
| SUPER KICK OFF NES |
| PAD 6 BOTONES MEG |
| |

P.V.P. COLEGAS 8.400 2.250 8.400 2.250 8,400 2.650 ADRIVE

JOYSTICK TELEMACH

P.V.P. NINTENDO 7.600 SEGA MEGADRIVE 7.600 7.600 SUPER NINTENDO



SUPER NIN

| ADDAMS FAMILY 2 | |
|---------------------|--|
| AERO THE ACROBAT | |
| ALFRED CHICKEN | |
| ANOTHER WORLD | |
| ART OF FIGHTING | |
| BATMAN RETURNS | |
| BOB | |
| BEST OF THE BEST | |
| COOL WORLD | |
| CRASH DUMMIES | |
| DENNIS THE MENACE | |
| DESERT STIKE | |
| EMPIRE STRIKES BACK | |
| G. FOREMAN BOXING | |
| | |

| | MO O |
|--------|---------------------|
| P.V.P. | |
| | **** |
| 5.490 | GODS |
| 5.490 | JAMES BOND JR. |
| 5.490 | JOHN MADDEN |
| 5.490 | KING ARTHUR'S WORLD |
| 5.490 | MECHWARRIOR |
| 5,490 | MORTAL KOMBAT |
| 2.990 | MR. NUTZ |
| 5.490 | NHL HOCKEY |
| 5.490 | PGA TOUR GOLF |
| 6.990 | PILOTWINGS |
| 5.490 | PRINCE OF PERSIA |
| 5.490 | PUSH OVER |
| 5.490 | RIVAL TURF |
| 5.490 | ROBOCOP3 |

| P.V.P. | | P.V.P. |
|--------|-------------------|--------|
| 5.490 | SPACE ACE | 5.490 |
| 2.990 | SPIDERMAN X-MEN | 5.490 |
| 2.990 | STREET FIGHTER 2 | 5.490 |
| 4.900 | SUNSET RIDERS | 6.990 |
| 5.490 | SUPER ADV. ISLAND | 6.90 |
| 7.990 | SUPER ALESTE | 4.90 |
| 5.490 | SUPER BOMBERMAN | 4.99 |
| 2,990 | SUPER D. DRAGON | 6.90 |
| 3.990 | SUPER G. GO | 5.49 |
| 5,490 | SUPER JAMES POND | 5.49 |
| 5.490 | SUPER STRIKE GUN | 5.49 |
| 5.490 | SUPER SWIN | 2.99 |
| 6.900 | SUPER SWIV | 3.99 |
| 5.490 | 00121101111 | |

| P.V.P. | | P.V.P. |
|--------|------------------|--------|
| 5,490 | SYVALION | 5.490 |
| 5.490 | TERMINATOR | 6.990 |
| 5.490 | TEST DRIVE | 5.490 |
| 6.990 | TOP GEAR | 6.900 |
| 6,900 | TRODDLERS | 5.490 |
| 4.900 | TROLL | 2,990 |
| 4,990 | TYNGTOON | 5.490 |
| 6.900 | W. LEAGUE BASKET | 6.990 |
| 5,490 | WARSPEED | 5.490 |
| 5,490 | WHIRLO | 5.490 |
| 5,490 | YOUNG MERLIN | 5.990 |
| 2.990 | ZOMBIES | 5.490 |
| 3.995 | ZOOL | 3,990 |



Tomás Redondo, 1. 1º F Edificio LUARCA Tel. (91) 764 39 69 28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

| Nº DE SOCIO | NUE NUE | vo |
|----------------------|-------------------------------------|--------------|
| NOMBRE | EDAD | |
| APELLIDOS | | |
| DIRECCION. | | |
| POBLACION | PROVINCIA | |
| CODIGO POSTAL | TELEFONO | |
| FORMA DE PAGO: CONTR | AREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. | SJ - XII - 4 |

| TITULO | FORMATO | PRECIO |
|---|---------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS. | | |
| TOTAL | | |

JOJOI DE TODO UN

| BATERIA RECARGABLE GAME BOY |
|--------------------------------|
| CARTUCHERA GAME BOY |
| COMPETITION PRO MEGADRIVE |
| CONVERT, MAST, SYSTEM-MEGADRIV |

| | I o Val - | |
|----------------------------|-----------|------------------------------|
| A RECARGABLE GAME BOY | 2.995 | FUNDA NUBY NINTENDO |
| CHERA GAME BOY | 550 | MALETIN GAME BOY Y ACCESORIO |
| TITION PRO MEGADRIVE | 1.495 | TURBO GRAF + 1 JUEGO |
| RT. MAST. SYSTEM-MEGADRIVE | 4.995 | |

P.V.P. CARTUCHOS GAME BOY 1.825 OS 3.995 DEAD SCRAMBLE

FORTESS OF FEAR WF SUPER STAR 2

La segundo parte del simulador de fúlbol más especiacular aux mercado llega ficiale los la bille de la composite Gega con fundadas esperanzas de lograr un initia similar al cosectiado par su antocaso). Entre las novedades introducidas, el principal aliciante de este tible reflete en la posibilidad de participar en las principales ligas del mundo.

lectronic Arts dilató durante bastante tiempo sus primeros pasos en el mundo del fútbol, pero hace aproximadamente un año, de la mano

de Extended Play, apareció en el mercado un juego que rompió todos los moldes. El éxito de FIFA IN-TERNATIONAL SOCCER llegó a cotas insospechadas. Posteriormente, llegaron hasta nosotros las versiones para Super Nintendo y Mega CD, aunque el resultado obtenido en ambos casos no fue tan impresionante como el de la versión original. Las claves de la popularidad del cartucho eran su perspectiva isométrica y su gran espectacularidad en todas las acciones. Estas dos premisas se han mantenido en FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95 que, además, incluye una serie de novedades. Algunas de estas inéditas opciones, aunque constituyen una primicia para Mega Drive, ya fueron utilizadas en las otras conversiones. Es necesario destacar con luz propia las repeticiones desde el ángulo inverso, junto a la aparición de árbitros a la hora de penalizar las acciones antirreglamenta-

CARACT. EQUIPOS











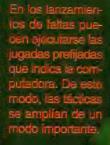
















ESTRATEGIA



CONTROLES



COBERTURA







MEGA DRIVE

PENALTIS



Ya era hora de que se uti-lizaran los penaltis para determinar el vencedor en caso de empate, sin nece-sidad de jugar prórrogas que resultaban intermina-bles. Todo un acierto.

CHERACION GOL













rias. Sin embargo, el principal alicien-

te es la incorporación de los equipos

MENU







JUGADAS

poración de penaltis para determinar







el vencedor de las eliminatorias sin necesidad de jugar interminables desempates. Por último, es preciso destacar las nuevas animaciones de los futbolistas y, sobre todo, las magnificas melodías aparecidas en los diferentes menús.

Estamos ante la segunda versión de lo que será una larga y prolífera saga de Electronic Arts. La compañía norteamericana ha conseguido superar el elevado listón de su primera entrega.

JAVIER ITURRIOZ



ELECTRONIC ARTS (HIGH SCORE)

MEGAS & 16

JUGADORES + 1-4

HDAS . I

Pages • 4 (Competiciones)

CONTINUACIONES INFINITAS

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . SI

GRAFICOS

Las nuevas animacio nes en los movimientos de

Mantiene imacia loda la

HUSICA

Las metadias de las menus constituyen todo un hallazgo original

Como dalo negativo, se nalar que no hay dema

SONIDO EX

▲ El soniaio refleja perfec tamente el ambiente de un

No hay mucha varie dad, aunque el género no da mucho más de si



JUGABILIDAD

👃 La amplia gama de equipos es un elemento clave de este litulo

No hubialo cosiddo de masiada incluir jugadores



gunda entrega llega con pe queñas mejoras graficas y sonoras. demasiado importan pero con la gran novedad de contar con los principales equipos de las más presti- sultado final es muy

BAL

cionales. En conjunto. las nuevas apor taciones no son tes aunque, dada la gran calidad del cartucho original, el regiosas ligas interna- recomendable.



La compañía Konami, una vez más, ha hecho honor a su fama y ha creado un juego que constituye todo un reto. Los obstáculos y las barreras os harán la vida imposible acabando en algunos momentos con vuestra paciencia. Pero, no os desaniméis. Todo es posible.







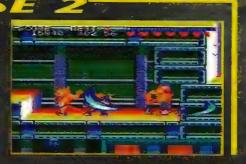
DURO DE ROER











a incansable compañía japonesa rescata al protagonista de ROCKET KNIGHT ADVENTURES para protagonizar, en los 16 bits de Nintendo, un juego de ocho megas, que han sido exprimidos al máximo. El resultado es un excelente arcade de plataformas al más puro estilo Konami. Y no es éste el único título que nos tienen reservado, puesto que sus geniales programadores lanzan ahora al mercado los siguientes juegos para Super Nintendo: TINY TO-ON ALL STARS: WILD AND WACKY SPORTS, THE ADVENTURES OF BAT-MAN AND ROBIN, ANIMANIACS y BI-KER MICE FROM MARS. Sin duda, un espléndido catálogo para Navidad.

Todas sus creaciones anteriores tienen su pequeña representación en esta joya, que destaca por sus peculiares jefes finales y un nivel de dificultad que os harán recordar este lanzamiento hasta el final de vuestros días.

El protagonista de SPARKSTER es la misma zarigüeya que debutara en Mega Drive bajo el nombre de ROCKET KNIGHT. No ha abandonado su atuendo, y continúa cargando un reactor a

SUPER NINTENDO

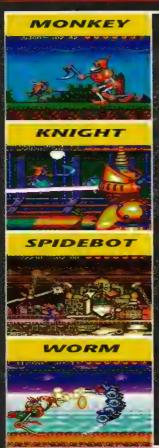






sus espaldas que le será de gran utilidad para eliminar a sus contrarios y para escapar de las encerronas de los programadores. El comienzo de la historia no podía ser más triste. Un misterioso personaje llega con su nave al castillo de la prometida de Sparkster, secuestrándola ante los atónitos ojos de su padre. Nuestro héroe no puede permanecer impasible ante tamaño desafío, y se lanza a la caza y captura de la aeronave.

En todos y cada uno de los niveles encontraréis muestras del inconfundible estilo de la factoría **Konami**. Todos los final-bosses rememoran las mejores producciones de esta compañía para **Super Nintendo**, con una gran variedad en su diseño y sus ataques. Tam-





















bién merecen una atención especial las variantes introducidas en algunas fases, porque SPARKSTER no es un cartucho lineal.

Con este nuevo lanzamiento de la compañía japonesa os veréis inmersos, en una determinada fase, dentro de un increible shoot'em up de perspectiva aérea. Y eso no es todo, pues cuando hayáis concluido el nivel os hallaréis con un combate de boxeo espacial contra un robot de enormes di-



mensiones. En definitiva, SPARKSTER es un cartucho que va de sorpresa en sorpresa. Además, incluye una extraordinaria música de película y unos efectos sonoros bastante aceptables. De todas formas hay algunos escenarios con un aspecto gráfico simple, aunque pasará desapercibido ante la intesidad del juego. Si queréis acción, con este título la tendréis a raudales.

R. DREAMER

EL PEZ



En la quinta fase se oculta este curioso pez. Si habéis sido capaces de encontrarlo, disparadle sin compasión. Soltará unos cuantos items que resultarán de gran ayuda.

SKY BOXING



Si os sorprende la fase de shoot em up, esperad el final. Tendréis que pilotar los mandos de un gigantesco robot preparado para un combate pugilístico. Realmente espectacular.

Side an DE Con





KONAMI

KONAMI

HEGAS + 8

JUGADORES • 1 VIDAS + 3

FASES + 9

CONTINUACIONES + 7

PASSWORDS + SI

GRABAR PARTIDA + NO

GRAFICOS

🛕 El reflejo del agua es Impresionante, y et colori: do del juego también,

🔺 El diseño de algunos escenarios peca por su excesiva sencillez.



MUSICA

▲ Diperentes melocias par ra cada fase alignas de uno pelicula de aventuras

▲ Sampleados perfectos para todos los cortes muicales del canucho



SONIDO FX

La buen número de crear esta aventura.

V La calidad de algunos efectos no es todo lo bue a que quisiéramos



JUGABILIDAD

Excelentes animaciones del protagonista en sus desplazamientos

Un nivel de dificultad mas que ajustado para los más hábiles



GLO

Konami regresa con las das a los dominios de la Super Nintendo. De hecho, SPARKS TER es un muestra un grata sopresa en del buen hacer del tre lanta plataforma

Lo mejor del cartucha son los jefes fi nales y, por su puesto, la fase de shoof em up que es que hace gala esta. Dificil, pero de una ju-compania japonesa. gabilidad increible.



CENTRAL DE VIDEOJUEGOS

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS

- O VENTA POR CORREO (A DOMICILIO) A TODA ESPAÑA DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ARTICULOS DE DRAGON BALL Z.
- 3 TAMBIEN VENTA AL POR MAYOR! CONSULTA PRECIOS PARA TIENDAS.
- O TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y UN MONTON DE JUEGOS DE OCASION BARATISIMOS.
- O TAMBIEN CAMBIAMOS JUEGOS, (CONSULTAR CATALOGO).
- O EN BARCELONA CAPITAL, TE LLEVAMOS LOS JUEGOS QUE COMPRES O CAMBIES A TU CASA ¡GRATIS!
- O Y TODO ESTO LLAMANDO AL TELEFONO DE BARCELONA:

(93) 490 49 11

- ATENCION: DISPONIBLES JUEGOS DE ROL PARA TU VIDEOCONSOLA.
- PAGO CONTRARREEMBOLSO O CON TARJETA DE CREDITO (VISA, 6000, ETC).

SUPERNINTENDO

| | ACTRAISER 2 | CONS. |
|---|--|--------|
| | | 7.990 |
| | ART OF FIGHTING | |
| | BLACK THORME | 11.990 |
| | BOMBERMAN 2 | 10.990 |
| | DRAGON BALLZ 3 | PROX. |
| | FATAL FURY SPECIAL | 12.990 |
| | FINAL FANTASY 3 (ROL) | PROX. |
| | OBITUS (ROL) | CONS. |
| | BREATH OF FIRE (ROL) | PROX. |
| | ZOOL BLAZER 2 | PROX. |
| | LIBRO DE LA SELVA | 10.990 |
| | MYSTICAL NINJA | 7.990 |
| | | 12.990 |
| | MYSTICAL NINJA 2 | |
| | MORTAL KOMBAT 2 | 10.990 |
| | POP'TWIN BEE 2 (RAINBOW) | 8.990 |
| | SPARKSTER | 9.990 |
| | SECRET OF MANA | 13.990 |
| | SAILOR MOON | 10.990 |
| | SUPER METROID | 10.990 |
| | SALOR MOON SUPER METROID SUPER STREET FIGHTER II | 12.990 |
| | STUNT RACE FX | 10.990 |
| | SAMURAI SPIRITS | 15.990 |
| l | STRIKER 2 | 12,990 |
| l | WORLD HEROES 2 | 12,990 |
| l | WORLD CUP USA 94 | 8.990 |
| ĺ | FIFA SOCCER | 9.990 |
| ı | EL RETORNO DEL JEDI | CONS. |
| l | EL KETOKNU DEL JEDI | CONS. |
| ١ | TINY TOONS II SPORTS | |
| l | KNIGHTS OF BOUND | 10.990 |
| l | SLAM MASTERS | 12.990 |
| ١ | PIRATES DARK WATER | 8.990 |
| l | SENSIBLE SOCCER | 7.990 |
| ۱ | SPACE ACE | 8.990 |
| 1 | TORTUGAS TOURNAMENT FIGHTERS | 9.990 |
| ١ | EL INCREIBLE HULK | 12.990 |
| ۱ | MAXIMUM CARNAGE | CONS. |
| ı | SAMSH TENNIS | CONS. |
| ١ | POWER RANGERS | CONS. |
| ł | BATMAN ANIMATES SERIES | CONS |
| ١ | OBITUS | 13,990 |
| I | EL SENOR DE LOS ANILLOS | 12,990 |
| I | FIFA SOCCER 95 | CONS. |
| | | 12.990 |
| | EL REY LEON | CONS. |
| | VORTEX | CO142 |
| 1 | | |

MEGA DRIVE

| ONIC AND KNUCKLES | 11.490 |
|---|--------|
| ART OF FIGHTING | 9.990 |
| ALADDIN | 8.990 |
| ASTLEVANIA | 8.990 |
| OUNE 2 | 10.990 |
| DRAGON BALL Z II | 9.990 |
| IFA SOCCER | 7.990 |
| FATAL FURY 2 | 11.990 |
| LAND STALKER (ROL) | 10.990 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 9.490 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 11.990 |
| SPARKSTER 2 | 9.490 |
| TECMO NBA | 11.990 |
| E. A. IMG TENNIS | 8.990 |
| SONIC AND KNUCKLES ART OF FIGHTING ALADDIN CASTLEVANIA DUNE 2 DRAGON BALL Z II FIFA SOCCER FATAL FURY 2 LAND STALKER (ROL) MORTAL KOMBAT 2 SUPER STREET FIGHTER II SPARKSTER 2 TECMO NBA E. A. IMG TENNIS NHL HOCKEY 95 URBAN STRIKE VIRTUA RACING FI LIBRO DE LA SELVA | 8.990 |
| URBAN STRIKE | 8.990 |
| VIRTUA RACING | 11.990 |
| VIKTUA RACING EL LIBRO DE LA SELVA NBA SHOWDOWN P. SAMPRAS TENNIS SHINNING FORCE 2 (ROL) | 9.990 |
| NBA SHOWDOWN | 9.990 |
| P. SAMPRAS TENNIS | 10.490 |
| SHINNING FORCE 2 (ROL) | 11.990 |
| WOKLD CUP USA 94 | 7.770 |
| TINY TOONS II SPORT | 9.990 |
| SHAQ-FU | 9.990 |
| BALL Z | 6.990 |
| EL REY LEON | 10.490 |
| FIFA SOCCER 95 | CONS. |
| NBA LIVE 95 | 8.990 |
| | |
| OAME DOV | |

GAME BOY

| BATMAN ANIMATED S. | 5.490 |
|------------------------|-------|
| EL LIBRO DE LA SELVA | 5.990 |
| HYPERDUNK | 4,990 |
| METROID | 4.990 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 5,990 |
| POP'N TWIN BEE | 4,990 |
| TURTLES III | 4,990 |
| TINY TOONS II | 4.990 |
| MARIO LAND 3 | 5.490 |
| TINY TOONS SPORTS | CONS. |
| PROBOTECTOR II | CONS. |
| ZELDA | 5.990 |
| TAMBIEN PARA GAME GEAR | 3.770 |
| AMBIEN PARA GAME GEAR | |

- O NO TE OLVIDES DE CONSULTARNOS SOBRE EL APARTADO SUPER ESPECIAL DE JUEGOS DE ROL.
- O PARA EL CLUB DE CAMBIO DEBES ENVIAR TUS JUEGOS AL APARTADO DE CORREOS № 35.163 DE BARCELONA CODIGO POSTAL 08080 A LA ATENCION DE LUIS. SI TE QUIERES HACER SOCIO ENVIANOS TUS DATOS A ESTE APARTADO.
- TENEMOS TODO TIPO DE FIGURAS, POSTERS, TARJETAS Y COMICS DE DRAGON BALL Z. ;DIRECTOS DESDE JAPON!
- O DISPONEMOS TODOS LOS TITULOS DE MANGA, ANIME Y STRONG VIDEO.
- JUEGOS O LOS PUEDES DAR DE ENTRADA PARA LA COMPRA DE OTROS.
- O TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA, Y POR SUPUESTO, TAMBIEN CONSOLAS.
- O HAZTE SOCIO DE CENTRAL DE VIDEOJUEGOS. TENDRAS UN MONTON DE VENTAJAS. :ES GRATIS!.

Y MUCHOS MAS... LLAMANOS!!!

Oconsúltanos sobre los juegos de oferta en Super Nintendo y Mega Drive a partir de 3.990 ptas. También novedades de oferta.

Más de 500 juegos de oferta y el increible club de cambio (en función del catálago).

VENTA AL POR MAYOR PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS!!! ATODA ESPAÑA

(93) 490 49 II

Consultar forma de envio y gastos y pago de los juegos

También se puede pagar con tarjeta de crédito

ubo un tiempo en que existían juegos con sólo cuatro megas, que hicieron las delicias de los aficionados a las plataformas.

A este género, en vías de extinción dentro del actual mercado del videojuego, pertenece el arcade que nos ocupa. Su nombre es BUBBLE AND SQUEAK, y seguro que provocará numerosos comentarios entre los poseedores de una Mega Drive.

En un enclave remoto, en otra dimensión, un chaval llamado Squeak está dispuesto a iniciar una peligrosa aventura. Deberá ayudar a su estimado amigo Bubble, el Chiclesaurio, para que pueda liberar a sus parientes, que han caído en las redes de los temibles cazadores furtivos de este planeta.

A pesar de estar distribuido por Sunsoft, BUBBLE AND SQUEAK es un producto realizado por la compañía inglesa Audiogenic, especialmente conocida por



COL PECEDOD SP LES



SUBBLE AND SQUEAK
constituye la nueva apuesta
de una compania. Audia genia
especialmente conocido not
sus creaciones para PC
y Amiga. Con este nuevo
lanzamiento que es una
magnifica fusión entre logéneros de puzzte y
plotaformas, el grupo ingles
na acertado plenamente. Su
gran variedad de fases y una
jugabilidad sin límites, pese a
sus escasos cuatro migas
aseguran la diversión a todos
los aficionados al mundo de
los video juegos. Sin auda, los
propietarios de mego. Drive
están de enhoratuena.



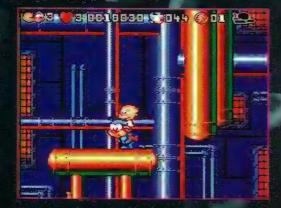






sus creaciones en el sector de *PC* y *Amiga*. El juego constituye una sabía mezcla de los clásicos juegos de plataformas con los cartuchos de puzzles. Esta curiosa fusión podía ya observarse en lanzamientos de la categoría de THE HUMANS, BUBBA 'N' STIX o LOST VIKINGS.

Para llegar al final de cada fase deberemos utilizar la inestimable ayuda de Bubble, que nos permitirá acceder a sitios



MEGA DRIVE











202 (10 0000 10 000 (10 000 10 0000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 0000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 000 10 0000

inaccesibles, aunque al mismo tiempo tendremos que ayudarle a llegar al final de nivel. Y es en este momento, precisa-

mente, donde radica la dificultad del juego, ya que no tiene la misma maniobrabilidad que nuestro personaje. Por tanto, pese a seguirnos por todos los rincones del mapeado, no sabe saltar al-

to, ni subirse a los ascensores por si solo. Una de los principales vicios de Bubble es el chicle. Si le damos uno, se pondrá tan contento que nos dejará trepar por encima de él, logrando un impulso fundamental para alcanzar nuestro objetivo. Este juego, que sólo cuenta con cuatro

C 3 0017910 2002 000 000 (2)

se a su escaso número de megas, este nuevo lanzamiento de la pañía inglesa Audiogenic asegura enorme diversión por la increíble riedad de sus acciones. Una gran puesta para el entretenimiento.



megas, tiene la friolera de 43 fases, divididas en distintos mundos. A pesar de su carencia de megas, el cartucho es enormemente jugable y divertido, puesto que su diversidad de acciones resulta asombrosa. Algunos niveles están pensados de una forma maquiavélica, y necesitaremos de toda nuestra pericia para llegar hasta el final del nivel. Además, el agua, que va inundando la mayoría de los escenarios, amenaza con ahogarnos.

Estamos ante un extraordinario lanzamiento, que hará la delicia de todos los amantes a los videojuegos.

THE PUNISHER



SUNSOFT

(AUDIOGENIC)

MEGAS . 4

JUGADORES . 1

VIDAS + 3

FASES + 43

CONTINUACIONES . SI

PASSWORDS . SI

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

▲ El colondo de los fondos y la animación de los

Los decorados se repiten con demostada fre cuencia



MUSICA

▲ Alegres melodias inundan todo este magnifico

Hay una escasa vane. dad de músicas para tan tas fases



SONIDO

▲ Simpaticos y bien reali zados, sobre todo, los efectos de los patos

▼ El resto de los efectos sonoros resultan bastante



JUGABILIDAD

▲ La unión de puzzle y plataformas resulta genial u divenida.

Todos los niveles se pueden pasar pensando un poco



BAL

Afirma un dicho povlar que en el tarro nás pequeño, se guarda la mejor confi-tretenernos targos dilura. BUBBLE AND as Estamos ante un SQUEAK és un claro lanzamiento muy sjemplo de esia ase atractivo, que viene te juego divertido co en la Mega Drive.

y con un nu ción. Un alucinan dispuesto a arrasar

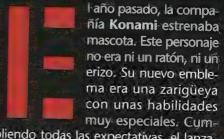


AUNQUE PARECÍA QUE SPARKSTER HABÍA ACABADO CON TAN DESAGRADABLE PERSONALA ÉS INCLUSIONE PORCÍNE DEVOTINDOS CONTINÚA VIVO, Y UNA VEZ MÁS ESTÁ CONTROLÁNDO LAS MERMES DE LOS ELHOM. EL MALÉVOLO CERDO HA INCULCADO UN 501 O PENSAMIENTO EN LAS CABEZAS DE SUS SECUACES: "ES PRECISO ACABAR CON EL ÚLTIMO INJEMBRO DE LOS ROFRE KNIGHT". SIN EMBARGO, VA A RESILTAR DIFÍCIL YA QUE SPARKSTER ES UN NUESO MUY DERO DE ROFRE









pliendo todas las expectativas, el lanzamiento se convirtió en una de las sorpresas del año 93. Una vez más Konami demostraba que también en los 16 bits de Sega podían ejecutarse movimientos y rotaciones, que hasta entonces parecían exclusivos de la Super Nintendo.

Un año después, la saga continúa, y que

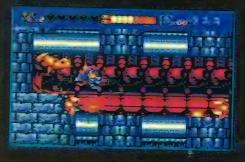
mejor nombre para esta segunda parte que el de su protagonista, SPARKSTER. El juego tiene una estructura exactamente igual al anterior título. Por tanto, estamos ante un cartucho de plataformas que se desarrolla a velocidades de vérti-





go, aunque nunca alcanza la rapidez de otros lanzamientos como SONIC, pero sí los supera en jugabilidad y dificultad. Además, la nueva creación de la compañía japonesa incluye multitud de pasadizos ocultos, unas impresionantes fases de bonus, y cientos de secretos por descu

0







MEGA DRIVE



FASES.











brir. El equipo de grafistas también ha rediseñado el sprite protagonista, dotándole de mayor número de animaciones y expresiones. Esta innovación acentúa el carisma y la personalidad del personajepara adoptar la personalidad del primo roedor de Son Goku.

La estructura de los niveles ha cambiado, puesto que es más laberíntica y enrevesada que nunca. Durante el desarrollo del juego deberemos usar nuestra cabeza, y tener unos reflejos felinos para atravesar los ocho niveles que nos esperan.

Esta vez Sparkster está dotado de nuevas técnicas de combate: unos impresionantes giros en el suelo, al estilo de SONIC, y dos demoledores ataques con espada. Pero no todo iban a ser mejoras en este cartucho. Salta a la vista la carencia gráfica de los decorados, que nos recuerdan en algunos paisajes a un título de ocho bits. También se aprecia una relativa prisa de los grafistas por acabar el trabajo encomendado. Además, cuenta con una

TIREIN







PLANE.



En su intento por acabar con el maligno Porcine Devotindos, Sparkster se verá envuelto en multitud de aventuras peligrosas. Esperemos que todo vaya sobre ruedas para que logre su ensiado obletivo.



PHRAMIDE



SPARHSTER MEGA DRIVE

fascinante saga. Su protagonista Sparkster

vuelve a desempenar un papel estelar en un juego

de plataformas que destaca

per la dificultad de sus fases.





logrado por ROCKET KMIGHT, la compania Konami ha lanzado la segunda entrega de esta













dificultad excesiva v-un diseño en algunas fases demasiado laberíntico. Por tanto, no os sorprendáis si vuestra paciencia comienza a desaparecer porque, a pesar de contar con un sistema de passwords, no resulta nada fácil alcanzar con éxito el final de esta interesante aventura. No obstante, esta tremenda dificultad puede

> también nos asegura un largo período de diversión delante de la pantalla. Las músicas son más marchosas y de mayor calidad que las observadas en ROC-KET KNIGHT, y los efectos sonoros son de lo más variado. SPARKSTER es un buen juego, divertido y muy extenso, pero sin la calidad de la anterior entrega.

constituir un arma de doble filo, ya que

THE PUNISHER



MEGRA .

JUGADORES .

VIDAS . 5

FASES . 8

CONTINUACIONES . 3 PASSWORDS . SI

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

A El personaje central destaca por su animoción y espectacularidad.

V Los decorados y los fondos no alcanzan la cadad exigido



MUSICA

▲ La músico ha mejorado Dastante con respecto a va entrega ontenor

Las melodias son vana summon muy blen



SONIDO FX

A Gran variedad de ejec tos sonotos en cada mo mento de la aveniura.

▼ Son poco originales, y dends ado parecidos a los de ROCKET KNIGHT



JUGABILIDAD

Es tan entrelenido y a vertido camo la primera

Residua may difficit y complicado. Puede aco barcon vuestra paciencia



GLO BAL

do con el lan zamiento para Super Nintendo. Kanami lanza la se- depostado en el Los gunda aventura de cambios en el equipo Sparkster para los tó gráfico y de progra-bits de Sego. Este mación se han dejajuego de platoformas do notar. Es inferior a no cumpte con las ex- la primera entrega.





Campeonatoons



Si hay algo por lo que Konami destaca por encima de las demás compañías, es por la excepcional realización técnica de cada una de sus producciones. T.T.A. WJLD AND WACKY SPORTS no podía constituir ninguna excepción. De nuevo, la factoría japonesa ha conseguido un gran lanzamiento.



William South

Opciones



Password



Birdman Contest



onami recibió el premio de la crítica de SUPER JUEGOS como mejor compañía de 1.993. La verdad es que razones le sobran para luchar por este galardón año tras año. La imagen de marca de la factoría japonesa es quizá ,junto a Capcom, la más prestigiosa del universo del software mundial. Esto se debe a una trayectoria jalonada por éxitos continuos, que elevaron muchosde sus títulos a la categoría de mitos. No obstante, también ha tenido lanzamientos regulares, pero la causa de esta mediocridad nunca ha sido su falta de calidad, sino la ausencia de un apartado tan importante en el conjunto de un cartucho como es la jugabilidad. Así pues, comprar Konami siempre ha supuesto adquirir calidad. independientemente de la jugabilidad







SUPER NINTENDO





Chicken Dash









que atesoren sus lanzamientos. Este es el caso de T.T.A. WILD AND WACKY SPORTS, un juego que destaca especialmente por sus increíbles recursos técnicos.

Bajo uno de esos argumentos típicos de los pequeños personajes de

Spielberg (Montana Max como malvado de turno), deberemos seleccionar a un personaje entre Buster Bunny, Babs, Plucky Duck y Dizzy Devil, para afrontar un excepcional abanico de pruebas de las más diversas clases. Así, competiremos en unos peculiares cien metros





lisos, salto de pértiga, tiro a diana, halterofilia, y un montón de retos más. Todas las pruebas son sencillas en su concepción, y están salpicadas con numerosas gotas de buen humor. El juego no sobresale por su originalidad, sino

por su exquisito tratamiento gráfico y por su elevado número de pruebas. Sin duda, y al igual que en el TINY TOON ACME ALL STARS, este cartucho puede ser el regalo ideal para los jugones más menudos de la casa. Un título sin complicaciones en el que no tendre-



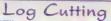


























mos que eliminar a nadie, ni superar plataformas inaccesibles, ni nada parecido. Simplemente, tendremos que emplear nuestra habilidad con el pad (realmente no demasiada), y acometer una a una las apuestas que se nos irán haciendo en esta sensacional Olimpiada del humor.

Para acabar, sólo anunciar a los amantes de los Looney Toons que sus próximos lanzamientos en Super Nintendo serán: una nueva aventura de Konami (al igual que su primer juego), y un simulador de baloncesto apadrinado por Sunsoft y llamado HOOK IT UP.

THE SCOPE

Selección









CAL.

56/4A A 1

JUGADORES) | 2

VIDAS I

FASES . L

CONTINUACIONES (1

PASSWORDS : SI GRABAR PARTIDA : NO

GRAFICOS

- A Todo el juego timo in plicho el seno de la ractola Konarri
- A Este confucho recoge las animaciones lipicos de la cente



MUSICA

- Light mologics son a compagn grandostic como desas se
- Est aparrodo no es precleamente la octoria matorilla

ga ordona ga ordona

SONIDO FX

- Liver eterciós somoros cumplen sin excesos con curples some
- Resource mas been excosces a la large de la s a aleman



JUGABILIDAD

- A Especialmente malcada para los peculentise de la carra
- Agunas pruebas de es a Olimpiada son dema



GLO BAL

indicative training of the control o

ió fenomienal. Si este peudino es fodo un guemero del pad puede que le sepa a poco. En an buen cartucho que hará las delicias de los jugado.

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.360 ptas. (lo que supone ahorrarte 840 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos • • • • • • • Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo. ¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS

ganarás la partida!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS . SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE A SUPER JUE

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN LOS TELEFONOS: (91) 5863179 - 4313833 TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista SUPER JUEGOS por un año (12 números) al precio especial de 3.360 ptas.

Nombre y apellidos: C. P.: Dirección: Población: Teléfono:

Edad: Provincia:

Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

American Express nº Fecha de caducidad de la tarjeta..... Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.) ☐ Giro Postal №...... De Fecha....

Fecha y firma:

SUSCRIBEIE

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS . SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 275 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Eiemplares atrasados

N os Nombre y Apellidos:

Dirección: _____

Teléfono: C.P.:_____ Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

- ☐ Tarieta Visa nº
- American Express nº Fecha de caducidad de la tarjeta..... Nombre del titular si es distinto.....
- ☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
- ☐ Giro Postal №..... De Fecha.....

Fecha y firma:

El regreso de BUBSY volverá a entusiasmar a los fanáticos sufridores de los juegos de plataformas. La rapidez de movimientos y la exactitud de golpes en ciertos momentos harán que este cartucho no quede olvidado en el cajón de los titulos imposibles.

on esta nueva aparición de BUBSY, la compañía Accolade quiere demostramos que el listón impuesto en la saga de juegos de plataformas puede ser superado con facilidad por este cartucho. Merece la pena acompañar a nuestro protagonista por las diferentes etapas que forman esta aventura. Los treinta niveles del juego se dividen en tres pisos y dos alas. Una vez elegido el nivel tendremos acceso a va-

<u> 3 1200 -</u> 0:14

rios subniveles, que podremos recorrer en cualquier orden. Cuando hayamos finalizado éstos, entraremos en la fase final que acompaña a cada piso. De este modo, podremos comenzar

a jugar en otra planta.

Si lo que os gusta es rivalizar, os recomendamos que utilicéis la opción de dos jugadores. Podéis competir, aunque cada uno recorrerá una etapa diferente. Lo más impactante del cartucho es





observar a vuestro contrincante pululando por toda la pantalla a su antojo, ayudando a la nutrida legión de malvados. Esta curiosa colaboración se inicia cuando un jugador intenta sortear a los innumerables enemigos y trampas. Mientras tanto, el contrincante podrá dedicarse al noble arte del lanzamiento del plátano, con las fatidicas consecuencias que esto supone. En esta ocasión, dispondremos de la posibilidad de recibir tres impactos antes de acabar con una de



nuestras vidas. Esta alternativa es de agradecer, ya que en la primera aparición de BUBSY era casi imposible no topar de narices contra ciertos enemigos

> que estaban colocados estratégicamente.

> El objetivo del juego consiste en rescatar a los pequeños sobrinos del protagonista, luchando con una plaga de enloquecidos enemigos que surcan las diferentes estancias del Amazatorium, la



SNES-MEGA DRIVE

MINI JUEENS ROWIS



La nueva entrega de BUBSY ha conseguido superar a la primera rsión en el aspecto técnico y en el apartado gráfico. Increibie, pero totalmente cierto.

quarida de una malvada criatura que responde al nombre de Oinker.

En lo referente a los aspectos técnicos, se ha cuidado gráficamente los más mínimos detalles del decorado. Su colorido pretende no distraer en ningún momento la atención del usuario durante el desarrollo del juego. El scroll de nantalla se ha tratado de una forma suave para lograr un control absoluto de movimientos. También es de agradecer el acompañamiento musical, aunque nos recuerde de vez en cuando a las meiodías que se utilizan en las ferias festivas de

1000



OPCIONES



PLAYER

los pueblos. En definitiva, estamos ante una nueva aparición de la mascota de Accolade, que supera con creces a la primera entrega tanto en los aspectos gráficos como en el apartado técnico. Este nuevo lanzamiento sobresale especialmente por su cantidad de opciones. El regreso de la popular mascota va a causar auténtica admiración y, con toda seguridad, no caerá en el olvido de los numerosos seguidores al complicado género de plataformas.

TOP HERO



LCCOLADE ACCOLADE

MEGAS . 16

JUGADORES + 1-2

VIDAS + 3-9 FASRS . i

CONTINUACIONES . NO

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA - NO

GRAFICOS

A NAME OF STREET pecto a su predecesor

▲ Las nuevas e increibles animaciones de la popu lar mascola



MUSICA

A La munica renova e m divertida aunque no es

▼ Al cabo de un rato, es



SONIDO FX

Los efectos sonoros de este juego sobresolen por

▼ No mejoran sustancial



JUGABILIDAD

▲ El modo chispeante de dos jugadores es simple mente genial

Poder acceder a cual-quier fase del nivel en el



BAL

ra entrego de

siasma éste es tu ber producido esta juego Hejores grafi- buena continuación cos y numerosas opri de la soca. Este mis esle formidable caffucho. La compania Ac- en divers

colade puede estar orgullosa de haber producido esta sas op- de la saga Este titula mente o su predece eor en jugobilidad y





Toda la magia del pinball condensada en ocho megas repletos de excelentes gráficos y espectaculares efectos de sonido. puestos a disposición del usuario. Con este juego ya no será necesario acudir a unos recreativos para disfrutar con estas increíbles

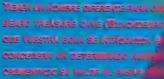
echnos cuenta en su haber con la gloriosa saga DOUBLE DRAGON. Pero, en esta ocasión, ha sido su filial americana la encargada de producir este excepcional pinball. Desde luego, no resulta muy habitual encontrarse con conversiones de este tipo en el mundo de las consolas. De hecho, la Super Nintendo sólo contaba con dos títulos de este magnífico género hasta la

máquinas.





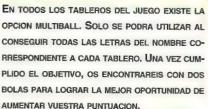
llegada de SU-PER PINBALL: JAKI CRUSH y PIN-BALL DREAMS, una conversión que no alcanzaba los niveles de calidad del juego que triunfara en Amiga y PC. Nada más conectar el cartucho a vuestra consola, os llamará poderosamente la atención el hecho de que no estamos ante el clásico pinball donde la bola se desplaza con un scroll vertical a través del tablero, ya que la máquina se encuentra representada en una sola pantalla. Quizá este detalle resta algo de espectacularidad y dinamismo al juego. Este título consta de un total de tres tableros y dos modalidades de juego con todos

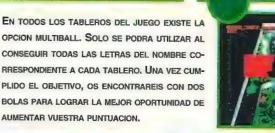




















SUPER NINTENDO







SIFMPRE RESULTA DIVERTIDO MEDIRSE CON OTROS SERES KUMANOS PARA DE-**MOSTRAR NUESTRA** INNATA HABILIDAD. AQUI PODREIS HA-

CERLO HASTA CON CUATRO JUGADORES. SI ,POR EL CONTRARIO, OS GUSTAN LOS RETOS DIFICILES Y LO VUESTRO ES JUGAR EN SOLITARIO, LO MEJOR ES LA MODALIDAD CONQUEST. EL OBJETIVO ES DESPEJAR

LOS TRES TABLE-ROS, SIENDO NECE-SARIO OBTENER UNA PUNTUACION DE 60.000.000, EN JOLY JOKER, Y CONSEGUIR LA BO-LA EN MISTERY AN-



TES DE TRENTA SEGUNDOS PARA ACCEDER A BLACK-BEARD & IRONMEN, EN ESTE TABLERO TENDRÉS QUE REPETIR LA MISMA OPERACION, PERO CON UNA CIFRA DE 120,000,000 DE PUNTOS PARA PASAR A WIZARD.





Este juego consta de tres tableros, que tienen como principal característica sus pequeñas dimensiones.



En estos tres escenarios observaréis los increíbles movimientos de la bola. Una naravilla de la técnica.

JAKI CRUSH



LAS CUEVAS

ESTE HUECO DE LA MAQUINA CONS-

TITUYE TODA UNA CAJA DE SORPRE-

SAS. PODREIS CONSEGUIR DESDE MI-

LLONES DE PUNTOS, HASTA BOLAS

EXTRA O. INCLUSO, TAPONES PARA NO

PERDER LA BOLA EN JUEGO.

Estos dos conocidos títulos completan el género de pinbali para SNES.

los elementos imprescindibles de un pinball: multiball, bumpers, dianas, jackpot o bolas extras. No obstante, alguna rampa más y un mayor número de tableros hubieran sido imprescindibles para hacer de SUPER PINBALL una de las mejores producciones del género para los 16 bits de Nintendo. De hecho, el aspecto gráfico está bastante cuidado, con una representación clavada a la típica máquina del millón de cualquier sala recreativa, Para incrementar aún más la sensación de realidad, el movimiento de la bola está dotado de un control y una suavidad tan perfectos que, sin duda, es el aspecto más destacable del juego. Respecto al apartado sonoro, destacar que los efectos recrean todos y cada uno de los sonidos propios de un pinball. Además, las melodías, aunque parecen sacadas de un hilo musical de oficina, tienen un acabado perfecto.

R. DREAMER



ANERICAN TECHNOS MELDAC/KACE

MEGAS . 8

JUGADORES • 1-4

BOLAS + 3 TABLEROS • 3

CONTINUACIONES & INFINITAS

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS



💟 ち diseno grafi



MUSICA

▲ Las diferentes

▼ Resultan mono tonas y bastante tranquitas



SONIDO FX

🛕 Es el apailado del canucho

A Todos los ele



JUGABILIDAD

🛦 El manejo de la bola resulta muy facil de controla

√Se echan de ros tableros mas



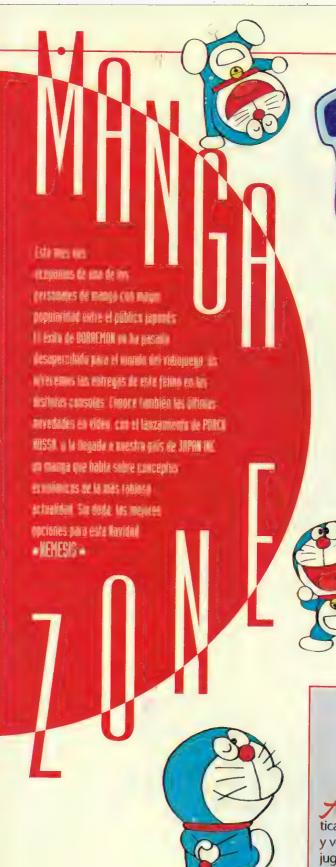


tulo de este género para la Super Nintendo, y cho notablemen será bien recibi

dos por los aman les del pinball. Sin embargo, sus pequeños tableros

do la jugabi lidad del cartu tanzamiento resul





o podíamos dejar pasar otra edición de Manga Zone sin dedicar unas páginas a uno de los personajes más queridos por el público japonés. Esta leyenda viva en el mundo de los mangas es Doraemon.

Creado por el tándem Fujio-Fujiko (formado por Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko) en el año 1970 para la editorial **Shogakukan**, Doraemon narra las aventuras y desventuras de un inmenso gato venido del futuro. Su misión es cambiar el rumbo de la insípida existencia de

Nobita, un niño bastante torpe y objeto de las constantes bromas de sus amigos, Tsuneo y Chaian. Para ello cuenta con dos armas infalibles: el bolsillo situado en su tripa, de la que extrae toda clase de objetos, y el



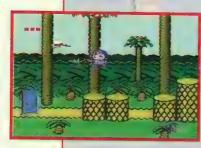
Turbo Duo

→ Hudson Seit ←

pesar de que técnicamente el juego no aprovecha la capacidad de esta fantastica máquina, sólo por la intro (con la música y voces de la serie de televisión) y la tremenda jugabilidad característica de Hudson Soft merede la pena conseguir este simpático arcade de plataformas. En esta ocasión acompañare-

mos a Doraemon y sus amigos en un trepidante viaje a través del tiempo. Esta trama dará paso a una delirante aventura que comienza en la era prehistórica con un triceratops, aficionado al *bel canto*, como principal artista invitado.











8500000

Mega Drive

a propia Sega fue la encargada de llevar las aventuras de DORAEMON a la Mega Drive en un genial arcade de plataformas, que pide a gritos ser distribuido a gritos en Europa. Como anécdota, os diré que el cartucho se vende con un plumier y unos cuantos la-

piceros del personaje, que harían las delicias de los coleccionistas.

@**®**



os veces ha visitado Doraemon la Super Nintendo. DO-RAEMON: WORLD OF FAIRIES es un arcade de plataformas con ligeros toques de aventurilla, bastante divertido y de una elevada calidad gráfica. DORAEMON: WORLD OF FAIRIES 2 sique las mismas pautas

de su predecesor, aunque también podemos manejar al protagonista y a toda su pandilla.

Onraemon







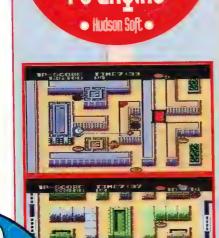


escritorio de Nobita, que es en la realidad un vehículo interdimensional para viajar a través del tiempo. Al éxito del manga (editado en nuestro país por Planeta-Agostini Comics), hay que añadir los numerosos OVAS y largometrajes protagonizados por Doraemon y sus amigos. También interpreta una genial serie de televisión, que emiten actualmente los canales autonómicos. El éxito de este personaje entre el público japonés (y en especial entre los más pequeños) ha hecho posible que Doraemon haga su aparición en numerosas consolas, desde la Super Nintendo hasta la Turbo Duo, pasando por la Mega Drive. Además, corren rumores de un nuevo lanzamiento de este simpático felino para 3DO. Por desgracia, todos ellos sólo están disponibles en el mercado japonés. Por tanto, los seguidores incondicionales del personaje y los aficionados al manga en general están obligados

a acudir al mercado de importación para conseguir alguno de estos juegos. Puede que algún día un astuto distribuidor se dé cuenta de que no sólo de DRAGON BALL vive el hombre. Pero hasta entonces, tendremos que

acostumbrarnos a esta situación.

El personaje de Doraemon fue creado por Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko en el año 1970. Su fama ya traspasa todas las fronteras.



ste juego fue distribuido en el mercado occidental para la Turbo Grafx -16 bajo el nombre de CRATERMAZE. El sprite de Doraemon fue sustituido por un lamentable





hombrecillo. La versión original es, sin duda, bastante superior.







La tensión en la cancha se dispara a la hora de ejecutar los tiros libres.

asado en uno de los mayores hits actuales del popular semanario de mangas SHONEN JUMP (y todo un éxito de audiencia en su versión Anime para la televisión), SLAM DUNK es un excelente simulador de baloncesto con grandes dosis de estrategia. Combina elementos de la saga de CAPTAIN TSUBASA de Tecmo con los simuladores de baloncesto de toda la vida. SLAM DUNK per-

mite competir en el modo exhibición (para uno o dos jugadores), o seleccionar el modo historia y revivir todo el hilo argumental de la serie. Todo ello animado con unos gráficos sensacionales, un sonido más que aceptable, y una intro verdaderamente soberbia.







<u>ueu utt nes</u>

Porco Rosso

Manga Video

or fin, la esperada obra maestra de Hayao Miyazaki hace su aparición en vídeo, tras meses de angustiosa espera. El creador de Nausica, nos presenta a un nuevo héroe: Crimson Pig, (más

conocido como Porco Rosso), un osado piloto de aspecto porcino en constante lucha contra el pirateo marítimo que asolaba el Mediterráneo a principios de 1930. PORCO ROSSO es una auténtica obra maestra de la anima-

es una auténtica obra maestra de la animación, una gran joya del celuloide aclamada por toda la crítica especializada, y que nadie debe perderse.

lanan Inc

Univ. of California

a mejor manera de entender los embrollos de la economía mundial es a través de un manga. El gran maestro, Shotaro Ishimori, es el autor de este título imprescindible, donde se cuenta de una manera amena y sencilla el có-

mo y el por qué de la economía japonesa. Este título resulta esencial para estudiantes de económicas, amantes del buen manga y, en fín, para todos aquellos que busquen la lectura de un

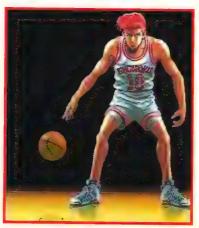


buen cómic con el objetivo de entretenerse y de aprender ciertos conceptos económicos de interés. Podréis encontrar esta joya literaria (en su edición americana y francesa) en las mejores tiendas de comics del país.



Los marcajes cuerpo a cuerpo dominan todo el juego.









| Nombre y Apellidos | | Edad | | | |
|--------------------|-----------|------|------|----|--|
| Calle | | Nº | Piso | | |
| Tel. | Población | | | | |
| C.P. | Provincia | | | | |
| | 1 1 | | | SJ | |

Por cada dos códigos de barras que envíes recibirás: (marca con una cruz el artículo que prefieras)

EL LIBRO DE QUICKY de forma totalmente gratuita.

Una LINTERNA DE SEÑALES (pila no incluida) contra reembolso de 500 pts.

Una BRUJULA DE CAMPAÑA contra reembolso de 750 pts.

Una MOCHILA DE ACAMPADA contra reembolso de 3000 pts.

Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de 100 Bicicletas Mountain Bike que se celebrará ante notario en Enero de 1995.

Sólo se enviará un libro y una unidad de cada artículo de aventura por persona.

Recuerda que tienes tiempo hasta el 31/12/94.

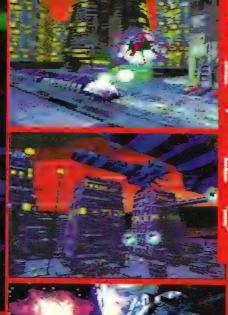


luz de nuestra galaxia, perdidos en el especio y en el tiempo, los seis planetas
del sistema solar Soul Star forman un marco estelar
realmente grandioso. Sus tranquilos habitantes aún
ignoran el peligno que se cierne sobre sus valiosas
existencias. El horror tiene nombre propio: los Mykroids. Estos alienígenas fríos y perversos pretenden captar toda la energía del sistema para renovar
sus debilitadas fuerzas. El terror se aproxima.



os Mykroids son una antigua estirpe alienígena que siempre ha sembrado el caos en el Universo. Su principal objetivo reside en descender a

sistemas indefensos para atrapar toda su energía, en un intento por recuperar sus inexistentes fuerzas. El protagonista de **SOUL STAR** ha perseguido a estos malhechores espaciales durante siglos. Ha buscado su destructiva presencia por los más recónditos parajes galácticos, desde los satélites de Maldrum Tau, hasta los inexplorados escenarios de Viridium Plush. Sin embargo, por el momento la persecución ha resultado totalmente infructuosa.



Afortunadamente, la suerte ha cambiado. Es el momento de que nuestro héroe se enfrente a su más antiguo enemigo en una batalla para salvar el alma de las estrellas.
Con este sugeren-

Con este sugerente argumento nos llega la última superproducción de la compañía Core Design para Mega CD. No obstante, en el fondo este nuevo lanza-

miento es un simple matamarcianos, tal y como se puede observar después de un detallado análisis.

Utilizando tecnicas de programación similares a las ya empleadas en THUN-DERHAWK y BATTLECORPS, **Core** nos vuelve a demostrar una vez más su maestría a la hora de elaborar títulos







MEGACD





para Mega CD. Este compacto es un festival de zooms y efectos de scaling y texture mapping, más propios de un juego de 3DO que de un lanzamiento para Mega CD. De nuevo los gráficos se han renderizado, logrando unos enemigos realmente espectaculares y peligrosos.

Después de una intro asombrosa, generada integramente por ordenadores Silicon Graphics, nos encontraremos inmersos en una batalla galáctica sin precedentes, en la que deberemos demostrar un control absoluto de



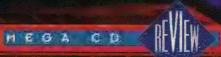






nuestra nave y unos excelentes reflejos. La acción se desarrolla en 33 fases con tres perspectivas distintas. La primera de ellas se desarrolla en el espacio y resulta bastante similar a GA-LAXY FORCE. Las otras dos tienen lugar sobre la superficie del planeta de turno. Pero por si esto fuera poco, nuestra nave es i léntica a los vehicular de TRANSFORMERS. De este modo, la aeronave podrá adaptarse a las características de cada terreno (caza, bombardero, robot o submarino). Cada una tiene un control diferente y unas









El apartado gráfico del juego destaca con luz propia por su incuestionable calidad.







Este lanzamiento de Core Design permite elegir el camino a seguir. Una interesante novedad











prestaciones distintas. Otra novedad radica en que el juego no es lineal, por lo que podremos escoger el camino a seguir. Sólo deberemos respetar fielmente a los indicadores de Easy, Normal o Hard, que nos aparecerán en el radar durante algunas fases.

Los niveles tienen estructura de misiones. Así, en ciertos níveles habrá que localizar a algunos objetivos para realizar nuestro cometido con éxito.

La absoluta espectacularidad gráfica y una banda sonora auténticamente épica nos permitirán acabar con los alienigenas sin necesidad de comper nues tros timpanos con unas melodías estruendosas más propias de discoteca. La dificultad está perfectamente ajustada en cada nivel y, con un poco de práctica, podremos contemplar un número bastante elevado de fases y dominar el control de cada uno de los vehículos del juego.

Sólo es necesario reseñar una carencia en este grandioso arcade: la excesiva simplicidad en los fondos, ya que resultan un tanto simplones en comparación con el resto de los gráficos.

THE PUNISHER



HEGAS O CD RO-

JUGADORES . 1-2

VIDAS . 1

FASES . 33

CONTINUACIONES , NO

FASSWORDS NO

GRABAR PARTIDA + NO

GRAFICOS

Los sprites derrochan calidad por los cuatro cos-

V Los fondos no están a la attura del resto del jue-

MUSICA

🛕 Las melodías están al nivel de algunas películas de corte galáctico.



SONIDO FX

Vos ruidos de siempre, sin destacar ninguno mini-mamente original.

▼ Los efectos de sonido brillan por su ausencia en el desarrollo.



JUGABILIDAD

🛦 El elevado número de

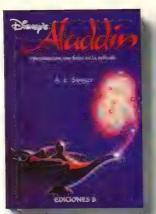
▲ La opción de dos jugadores simultaneos es im



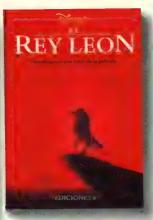
GLO BAL

sorprende. un después en los ar-sica son simplem

favor para que no falle una vez más, en tu colección con una joya de la Su diversidad de programación que fases, su variedad marcará un antes y de misianes y su mucades de Mega CD. excepcionales. Sir Este titulo reune los duda, SOUL STAR ra-(Religion, puntos o 142 is perfeccio







LOS MEJORES

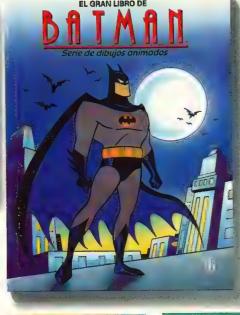


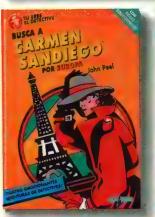


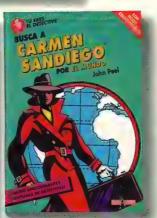














EPT. PUBLICIDAD/EDICIONES

Si no los encuentra en su librería o quiosco... Pídalos!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Doto, de Pedidos Ediciones B, S.A. Bailén,84 08009 Barcelona. Sírvanse enviar el título que a continuación indico:

| ara ciccicai se pearae, | Tollollo, corre y critic core copera an a present | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|-----------|
| SUPER JUEGOS DATOS PERSONALES | 83070001 ☐ ALADIN por sólo 995 Phrs. 78000035 ☐ EL GRAN LIBRO DE BATMAN por sólo 1.500 Phrs. 8310010 ☐ BUSCA A CARMEN SANDIEGO POR EUROPA por sólo 1.300 Phrs. Nombre y apellidos: | 83040030 PESADILIA ANTES DE NAVIDAD por sólo 1.300 Ptm. 74360004 CALENDARIO 1995 EL REY LEON por sólo 1.300 Ptms. 79030059 MORTADELO Y PIEMON Corrupción a magallón por sólo Domicilio: | 83070003 EL REY LEON por sólo 83100102 BUSCA A CARMEN S/ 51,000 Pies. | 995 Pias. ANDIEGO POR EL MUNDO por sólo 1.3 | 300 Ptas. |
| TORNA . | Población: Compostal nº | Provincia: (adjuntando fotocopia). | | | . Ptas. |
| PAGE PAGE | Tarjeta Visa nº Fecha caducidad Tarjeta: LO RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GAS | | PAÑA) | Firma del titular | d |

F THE BEHOLD

BEHOLDER es el nombre. primer juego de rol para Mega CD que aparece en España. Este título de US Gold, con licencia de TSR, pertenece a una saga que va por su cuarta entrega para PC.

Este cartucho está basado en el RPG de ADVANCED DUN-GEONS & DRAGONS, Durante su desarrollo atravesaremos las mazmorras, avanzando nivel a nivel, con el objeto de eliminar a todo bicho viviente en nuestro afan por resolver mil y un enigmas. El juego trans

Dungeon May

perspec tiva de primera persona y, como suele ser habitual en los RPG controlaremos

a cuatro personajes distintos. Podremos definir a los protagonistas al principio de la partida, eligiendo su raza, personalidad, aspecto y nombre.



Una vez ejecutada esta posibilidad, el ordenador efectuará la tradicional tirada de dados para adjudicar las caracteristicas de potencia, agilidad, inteligencia o nivel. Pero, si no

> estamos muy de acuerdo con ellas podre m o modificarlas a nuestro qusto. El nivel técnico

del juego deja bastante que desear, especialmente en lo referente a movimientos. Parece increible que un juego para Mega CD tenga un scaling de tan escasa calidad, temaquina dispone de un chip de apoyo diseñado para estas funciones. Desde luego, podría haberse mejorado este apartado de un modo consi-

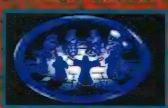




derable, tal y como se pudo apreciar en títulos como SHL NING AND DARKNESS, apaniendo en cuenta que esta recido hace casi cuatro años para Mega Drive, o en PHAN-TASY STAR para Master System, que tenía un scaling bas

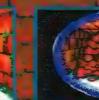














MEGA CD

REVIEW

DISTRICT DE PERSONAJE







tante más suave. Normalmente, los lanzamientos para este soporte camuflan sus carencias tras impresionantes intros. Pues bien, EYE OF THE BE-HOLDER no posee ni ese ali-





ciente, puesto que la intro tiene unas animaciones de un nivel semejante a las de algunos juegos de *Game Boy* (otros las tienen mejores). Además las voces digitalizadas, aunque de una gran calidad, no dramatizan el texto en absoluto. Por el contra-



rio, su entonación recuerda a las noticias de las tres. Por si fuera poco, Yuzo Koshiro nos brinda un recital de músicas psicodélicas que, a buen seguro, quedarían de maravilla en STREETS OF RAGE 12. Sin embargo, en este lanzamiento las melodias no pegan para nada. Imaginad a vuestros personajes recorriendo el oscuro y tétrico pasadizo del nivel seis con una música de chundachunda. Horrore e pavore.

A pesar de esta interminable lista de fallos, resulta un juego discretamente



embargo, en este lanzamierito las melodías no pegan para
nada. Imaginad a vuestros personajes recorriendo el oscuro
y tétrico pasadizo del nivel seis
con una música de chundadivertido, que sólo recomendamos a los fanáticos de los
RPG con la suficiente paciencia para dibujar mapas en cantidades industriales.
Si deseáis un buen juego de

Si deseáis un buen juego de rol para *Mega CD*, tendréis que esperar a la segunda parte de DUNGEON MASTER.

THE PUNISHER



GEGA FUJI INTERACTIVE MEGAS + CD ROM

JUGADORES • 1

VIDAS ◆ 1 FASES ◆ 12

CONTINUACIONES . NO

PASSWORDS • NO

GRABAR PARTIDA . SI

GRAFICOS

▼ Los gráficos de los enemigos son bastante simples

V Hemos visto me Jores acercamien tos de paredes



MUSICA

▲ Et geniat Koshiro sigue haciendo ide tas suyas.

✓ Las músicas no son las más apropiadas.



SONIDO FX

Las voces digiratizadas son de una gran claridad

▼ Sonidos sacados del baúl de los recuerdos



JUGABILIDAD

Resulta entrete nido pasearse por las mazmorras

▼ Pero, también es aburrido, repetitivo y monótono.



GLO BAL

u e g o
que hace
unos años ha
bria sido bueno
resulta impresen
table en lodos los
aspectos. Resulta
especialmente
penoso el efecto

om de los tuneles, sobre todo cuando et Mega CD tiene un chip disenado para esta junción. Sólo para tos amantes de los RPG

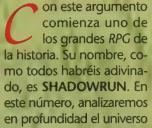


nían un dominio absoluto sobre los pequeños países. Por este motivo, estos gobiernos necesitaban a los shadowrunners, unos sicarios a sueldo especializados en resolver con discreción los asuntos más turbios.









de esta joya de la programación en sus versiones para *Mega Drive* y *Super NES*, sin olvidar el juego de rol original.

Mega Drive

En el año 2050 tú eres un shadowrunner en busca de venganza. Tu hermano Michael ha desaparecido misteriosamente en el distrito de Redmond Barrens. De él tan sólo queda un paquete en poder de un recepcionista de hotel que te pedirá 250 dólares por sus cosas. Lo primero que tendrás que hacer es conseguir el dinero a toda costa, aunque para ello tendrás que hacer algunos trabajos que resultarán bastante peligrosos.

Con una estructura de un RPG de mesa, con pequeñas dosis de acción, este juego sigue con enorme fidelidad el título de rol. Su desarrollo no es lineal y, mientras investigamos la desaparición de Michael, podremos realizar trabajos de shadowrunner que van desde la escolta, el







CONCURSO X-MEN

PIAS DEL FUTURO PASADO 1 2 2

REGALAMOS 30 PELICULAS DE X-MEN

Vuelve a incorporarte a las filas del poderoso ejército de los X-Men en su constante lucha contra el mal.

Hace dos meses os ofrecimos las primeras tres películas de la saga X-Men, y ahora SUPER

JUEGOS y PolyGram vuelven a sortear otras tres cintas de vídeo de vuestros héroes favoritos.

Joly Gram Video

Si quieres conseguir uno de estos estupendos premios, sólo tienes que rellenar el cupón (no se aceptarán fotocopias) contestando a esas tres fáciles preguntas que te planteamos, y enviarlo antes del 31 de diciembre a.

Ediciones Mensuales Revista SUPER JUEGOS C/ O' Donnell 12: 28009 Madrid Indicando en el sobre "Concurso X-Men". Entre todos los acertantes se sortearán 10 lotes de 3 petículas.

Cualquer supuesio que se produjese no especificado en eslas bases será resuetto por los mignicadores. El her los de participar en este concurso implica La aceptación total de sus basés

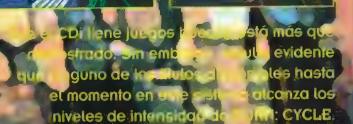


| • Dinos | tres | nerson | ales i | de la | Serie | de ' | X-Men? |
|---------|------|--------|--------|-------|-------|------|--------|

- ¿Cómo se llama el último de los centinelas?
- ¿Quién de los X-Men es capaz de viajar a través del tiempo?

C.P Teléfono

PSICODELIA CYBERPUNK





A MIND BLOWING GAME

CDi está de enhorabuena.
Después de un buen número de lanzamientos de excelente calidad (MAD DOG McCREE sin ir más lejos), llega un título que puede considerarse como el futuro buque insignia de la maquina de Philips. BURN: CYCLE no es un título al uso. Está claro que estamos comentando una aventura, pero sus peculiaridades argumentales y ambientales lo acercan más a un sueño surrealista pseudosicodelico. Toda la sorprendente trama

que rodea a nuestro protagonista sólo es comparable a lo que algunos pudimos contemplar en los SHADOWRUN para Super Nintendo y Mega Drive. Estos juegos, que intentan simbolizar un futuro catastrofista, estan considerados como nuevos elementos de la moda cyberpunk. Hablar de esta tendencia no consiste sólo en mencionar a Billy Idol o al resto de personajes que lucen esa imagen. Cyberpunk es hablar sobre todo de los replicantes de BLA-DE RUNNER, y todo lo que esta película incidió en la cultura contemporánea. BURN: CYCLE es como un nuevo













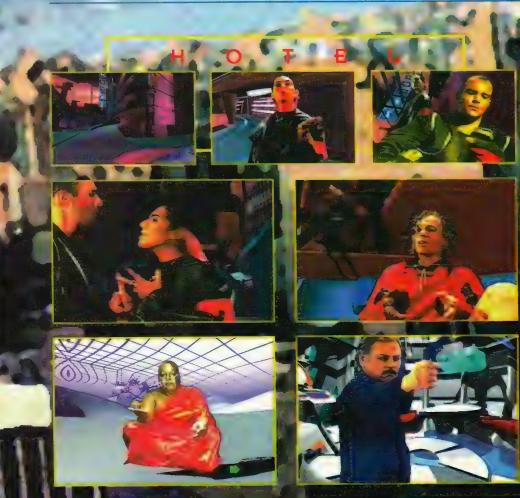


DURN: CYCLE trata de simbolizar un luturo catastrofista en la más pura línea del movimiento cyberpunk. Es un juego de una calidad indiscutible.









perspectiva en pri-mera persona debe-remos abrirnos paso a traves de una ciudad futurista. Asi, visitaremos numerosos edificios, e incluso viajaremos a bordo de una espectacular aeronave cuando tengamos que visitar otros rincones de la urbe.



En este título deberemos recorrer una ciudad futurista a bordo de una increíble aeronave. El virus acecha irremediablemente.

Nuestro avance en la aventura se producira gracias a una serie de objetos que conseguiremos de las formas mas variadas, como: buscar en la chaqueta de algún cadáver, hablando con algun delincuente de poca monta y, especialmente, resolviendo un monton de puzzles que servirán de llave para superar determinados momentos. El argumento es tan atractivo como el desarrollo de la historia. Se nos ha introducido un virus en la cabeza que, transcurridas dos horas, estallara. Nuestro objetivo no es otro que encontrar la forma de desactivar dicho

virus, antes de que se cumpla el plazo previsto. Seguid el ejemplo del virus y no tardeis ni dos horas en ir a la tienda para adquirir este gran juego, ya que os abrira un nuevo campo de diversion en el sorprendente CDi.

THE SCOPE

PHILIPS CAP DISC

MEGAS . CD-ROM

JUGADORES • 1

VIDAS •1

FASES +1

CONTINUACIONES . NO

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA + SI

GRAFICOS

▲ impresionantes ratoup nes al más pura estilo de TH GUEST

no necestia el Digital V dec Carinage

MUSICA

▲ Esse apandas sigue sa misma linea cuberpunt

▼ No tiene metodios ex cepcionales, pero cua plen perfectamente



SONIDO

▲ Dialogos abundomes y de una calidad realmente

▲ Un monton de sonidor electrónicos que te ayu darán en esta aventura



JUGABILIDAD

A una jugabilidad hipho tizante, que le atrapará par

▼ Es fácil quedarse alas cado en la completidos del juego:



BAL GLO

La compa na de publici go en Gran Bretana está plenamente justi cyberpunk, con este ficada. Fue consider illulo recibirdo una lec del pasado C.E.S. de sorprendera, sin dis

ae 6 auletes saber que es el gran lanzamiento que Chicago. La verdad da, a más de uno.

PARA TODO EMPO







LOS MEJORES 50 TRUCOS PARA MICROSOFT WINDOWS ESPECIAL EDUCACION: PROGRAMAS PARA APRENDER PRO SONIC 16: AÑADA UNA NOTA DE SONIDO A SU ORDENADOR MULTIMEDIA: DANGEROUS CREATURES, 1994 GUINNESS, SPACE SIMULATOR Y MUCHOS MAS.



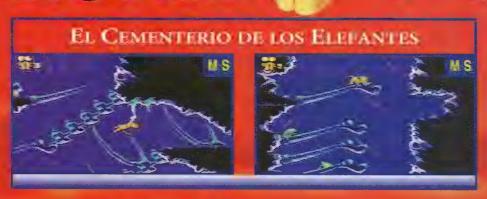
LION KING

Después de dejarnos boquiabiertos con las versiones de 16 bits, la compañía Virgin nos vuelve a sorprender con una espectacular puesta en escena de la última maravilla Disney para Master System y Game Gear.

ELPRECIO DE LA CORONA

ION KING es un juego de plataformas que contiene todas las rutinas gráficas y de programación del genial Dave Perry, el autor de GLOBAL GLA-DIATORS, COOL SPOT, ALADDIN, JUNGLE BOOK, THE PAGEMASTER, PITFALL y EARTHWORM JIM. Estos títulos se caracterizan por ser cartuchos de plataformas con un scroll impecable y una animación perfecta, basada figuras animadas a mano.

Esta versión de LION KING está programada por Syrox Developments, un equipo desconocido que, a buen seguro, recordarán a partir de este momento todos los usuarios, después de examinar detenidamente esta impecable conversión. La estructura del











M. SYSTEM-G. GEAR



THE MANE EVENT





carancho en la típica de cualquier juego de plataformos, con algunas fases distintar como la estampida, y ciertos enumign de final de fase. El colorido es asombroso para los othis bits y lav animaciones son, sin duda, las mejores que i+ han visto hasta la fecha en estos formacos. Tambien hay due to salsar el estuerzo residado per los















MASTER SYSTEM



VIRGIN

SYROX DEVELOPMENTS

MEGAS + 4

JUGADORES +1

VIDAS + 3 FASES + 10

CONTINUACIONES . 3

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

🛦 Posiblemente las mejores animaciones hasta la fecha en Master System

▲ Gran colorido y detalle en todas las fases de es le magnifico Juego



MUSICA

▲ Gran variedad de melo-dias extraídas directamente del filme.

Las músicas reproducen perfectamente la ban-da sonora de la pelicula.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido son los apropiados para

V Son muy poco originates, aunque cumpten con su cometido.



JUGABILIDAD

▲ La dificultad es la justa para los más pequeños

▼ El control del personaje es un tanto confuso en

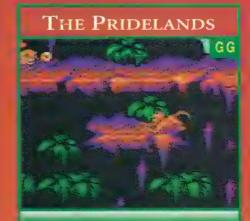


GLO BAL

A pesar de la escasez de lanzamientos para Master System. se peligrosamente los nuevos títulos si: a las entregas de 16 ra Master System guen teniendo una bits. Una superprocatidad indiscutible, duccion de Virgin Im-LION KING demuestra prescindible para io

pueden rozar la perfec cion, y acercar una vez más que los dos los usuario que cartuchos para 8 bils se precien







El Cementerio de los Elefantes





músicos para adaptar la banda sonora de la película a la consola. Incluso, los responsables de este apartado han conseguido que algunas melodías sean más pegadizas que en la entrega para Mega Drive. Por cierto, es necesario mencionar la espectacularidad de la fase de bonus (casi idéntica a la versión para los 16 bits de Segui

punto más flojo de las versiones de Master System y Game Gear es quizá la fase de la estampida, ya que por limitaciones técnicas obvias se ha prescin-



dido de la perspectiva en 3D, y se ha

optado por una fase al estilo SUNSET El exilio de Simba RIDERS con perspectiva lateral, aunque los ñus se mueven de un modo similar a los caballitos de feria.

> El otro punto negativo, aunque sólo en la versión de Master System, es el scroll, que dificulta muchísimo el control del personaje central.

> A pesar de estos dos detalles, LION KING es un espectacular arcade que causará estragos entre los amantes a la buena programación.

> > THE PUNISHER



SYROX DEVELOPMENTS

MEGAS . 4

JUGADORES . 1

VIDAS + 3

FASES • 10

CONTINUACIONES . 3

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA NO

GRAFICOS

▲ El colorido y los fondos

▲ Resulta sorprendente et nivel gráfico de la fase de



MUSICA

▲ De lo mejorcito que he mos oldo nunca en una

▼ En algunos momentos es interrumpida por los efectos de sonido



SONIDO FX

resultan muy aceptables en todo el juego.

▼ Sin embargo, no alcanzan el nivel de calidad de las músicas



JUGABILIDAD

▲ El scroll y la mayor rapidez la hacen más juga-ble que en Master

▼ El tamaño de la panta lla hace que nos perdamos algunos delalles



BAL GLO

Por una vez. y sin que sirva de precedente, una compacias entre Master Susem y Game Gear con una version que derrocha colorido por

de LION KING cuenta con un imnio marca los diferen- pecable scroll y un control mas adecua-







DYNAMITE

Uno de los lanzamientos estrella de Sega para este invierno irrumpe en game gear de la mano de treasure. Esta impresionante conversion sobresale especialmente por la originalidad del personaje y por su magnifico scroll.

NOTE ROMPAS LA CABEZA

ace escasamente tres meses los usuarios de Mega Drive se vieron sorprendidos por un nuevo personaje. Su nombre era Headdy y su rasgo característico la posibilidad de utiliza la cabeza para realizar las más diversas accio nes. Su aspecto desgarbado no ha sido un obstáculo para que, gracias a la imaginación de los programadores, se convierta en uno de los platos fuertes para la próxima lemporada. A partir de













CARATULA

PRESENTACION



MAPA











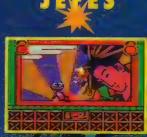
soñolienta







ahora, esta curiosa mascota se introduce en el mundo de las portátiles gracias a una de las mejores conversiones que se han realizado hasta la fecha. El ambiente en el que se mueve Headdy sigue siendo de los escenarios del Teatro Tesoro, a cuyos títeres debe rescatar de las manos. del poderoso Dark Domon. La aventura cuenta con seis actos o niveles, divididos en 14 fases, entre las que aparecen enemiges finales difícilmente doblegables. Muchas de estas fases están basadas en las de la versión para 16 bits, y otras son iguales, aunque se introducen algunas noveda-











des en los retos planteados. La calidad técnica en gráficos y sonido es impresionante, destacando el rápido y suave scroll, junto a un vivo colorido. La variedad de situaciones también está presente, lo que obliga a recurrir a los diferentes tipos de máscaras que permiten al protagonista udguirir mayor poder ofensivo, o elevar su agilidad. Como única carencia señalar que no es posible utilizar passwords. Este hecho eleva considerablemente la dificultad del juego. Para superarlo no queda otra solución que usar la cabeza.

JAVIER ITURRIOZ

CONTINUAR PARTIDA









TREASURE MEGAS + 4 JUGADORES • 1 VIDAS : 3 FASES + 14 CONTINUACIONES + 0 PASSWORDS . NO GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Magnifico scroll en todas y cada una de las fases del juego.

Mpresionante paleta cromática. El colorido es formidable.



MUSICA

A Las metodias son muy animadas durante toda la

Who tiene una gran variedad aunque si cambia et



SONIDO FX

Los efectos sonoros cumplen la mision enco

V Es, sin lugar a dudas el aspecto más flojo de este cartucho



JUGABILIDAD

Gran variedad de situaclones, y una magnifica ju-gacillaca

▼ At no tener passwords resulta muy difficit de com-



GLO BAL

Treasure es la compania responsable de una de as mejores conve siones realizadas pa- esta portatil. Sin auda ra los 8 bits de Sega. El polifacético Headdy protogoniza un versión y jugabitidad arcade plagado de sin limites

platafor mas, que se situa entre los más destacados cartuchos para estamos ante un au-



DUSTINES

La última creación para Game Boy de Capcom ya está en nuestras manos. DUCKTALES 2 utiliza el mismo sistema de juego que la primera entrega, aunque incluye ciertas novedades que incrementan el nivel de calidad de este título. Además, la jugabilidad de este cartucho está fuera de toda duda. La diversión está servida.

EL NUEVO PROVECTO DE GILITO

a primera entrega no contaba con excesivas novedades para considerarle un juego original. Sin embargo, podemos afirmar que su nivel de jugabilidad era proporcional a su número de niveles, a sus gráficos, a sus animaciones y a la partitura original. En DUCKTALES 2 no han sido muchas las innovaciones incluidas. Sólo pequeños detalles, como el nuevo sistema de recolección de cofres y objetos, o la búsqueda de pequeñas habitaciones ocultas en el interior de laberínticos mapeados dan un toque de distinción a un título que, tras la primera impresión, puede parecer muy similar a su predecesor. Y esta es una de las mayores garantías que este título nos puede ofrecer. DUCKTALES







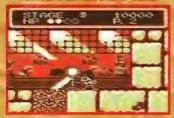


STAGE 2 21900





HABITACIONES



Encontraremos todo tipo de enigmas y una nueva porción del mapa del tesoro.

2 cuenta con cinco niveles distintos, que pueden incrementarse a seis si, como todo parece indicar, existe un nivel secreto al que se accede con la ayuda de los distintos pedazos de mapa. Cada nivel tiene sus propios escenarios, realizados con un gusto exquisito, para entrar en la habitación secreta.

INVENTARIO



El inventario de los objetos aparecerá al puisar START durante el juego.











GAME BOY



ESCOCIA







MU





STAGE B 27000 P. 2000 P. 2000

ENEMIGO

LA TIENDA



Al completar un nivel, accederemos a una pantalla para comprar ciertos items.



Además, se han añadidonuevos objetos (gafas infrarrojas o flechas) para dotar a la aventura de algo más de contenido. Los movimientos de Gilito también se han visto incrementados, destacando la posibilidad de arrastrar determinados objetos ya establecidos. **DUCKTALES 2** posee todos los requisitos para consolidarse como una alternativa ante los grandes lanzamientos por su calidad y su magnífico tratamiento.

J.C. MAYERICK

TESOROS



Su único valor radica en la cantidad de dinero que se sumará a nuestro contador.



NIAGARA







FINAL









NIVEL





PRESS STARTING

NINTENDO

CAPCOM

MEGAS + 2

JUGADORES • 1

VIDAS + 3 FASES + 5

CONTINUACIONES . VARIABLES

PASSWORDS . NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Los decorados tienen un estilo muy particular

▼ El fickering aparece en demasiadas ocasiones.



MUSICA

La melodia de la serie esta bien reproducido

No son mucha las melodias que reorpoia el junga



SONIDO FX

 Nos debemos conformar con los clásicos sonidos.

Carece de un mejor tratamiento en este aspecto



JUGABILIDAD

Montiene la jugabilidad de su predecesor.

Las innovaciones acentúan este apartado



GLO BAL

com ha
reatizado
una muy digna
segunda parte
que, para regocijo
de sus incondicionales, no varia

respecto a la pri

entrego.
Si has distritado con la antenor aventura del
tilo Gilito, ésta esta oportunidad devolver a invertir tu
tiempo, tibre enuna buena causa.

Madain



Autique esta virista para Gamin Balli Opurace con un año de remain restain come pensan que la collata din estimueum ALADDIN llegase e ser em elevena sen embargo, es una lásilmo que es acquera ce la velocidad dé al traste con isso o compe





os programadores de este gran lanzamiento han pretendido adaptar integramente la versión para Mega Drive que consiguió un exito notable. Por eso, no se han escatimado medios para conseguir que ALADDIN tenga unas animaciones impresionantes, o para que el mapeado de los distintos niveles sea exactamente igual al de los 16 bits de Sega.







Este cartucho puede ser utilizado con el Super Game
Boy, lo que nos proporcionará un precioso marco de
pantalla y distintas paletas
para cada uno de los niveles
del juego. También se han
incluido la pantalla del mercader y la de los bonus del
genio. La factura que debemos pagar por tanto lujo es
importante, ya que su pésimo scroll parece sacado de
uno de aquellos programas
de principio de los ochenta.



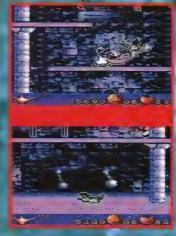




UN GENIO DE BOLSILLO

GAME BOY

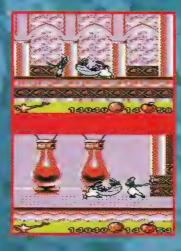
REVIEW







Recoger el ítem con forma de genio nos proporcianará la posibilidad de conseguir vidas extras y otros items una vez finalicemos el nivel Procura no elegir a Jaffar.











Semejante fallo deriva en la lentitud de movimientos de nuestro personaje. Las músicas son el producto de la sobresaliente adaptación realizada sobre las partituras originales. Con tal cúmulo de virtudes, no es extraño que nos lamentemos por el resultado final de un cartucho, que no alcanza la calidad deseada.

J.C.MAYERICK







Si recogemos un númerodeterminado de gemas, y al encontrarnos con el mercader, podremos elegir entre comprar una vida extra o un deseo del gerilo.





VIRGIN GAMES VIRGIN GAMES

MEGAS . 2

JUGADORES 1

VIDAS ♦ 3

CONTINUACIONES . INFINITAS

PASSWORDS • NO

GRABAR PARTIDA . NO

GRAFICOS

Los escenarios reproducen a los de Mega Drive

▼ El flickering, en ciertos momentos, es insoportable.



MUSICA

▲ Buenas adapta aciones de las panituras del filme

▼ Pueden resultar demaslado repetitivas y monólonas.



SONIDO FX

▼ Es et aspecto más flojo del juego, junto al scroit.

▼ Son escasos y se limitan a simples pilidos.



JUGABILIDAD

✓ La mala calidad del scroll define el desarrollo

▼ Por este motivo se va al traste un juego maravillosa





Es una verdadera la fina La Nin innegable calidad de sus graficación de sus graficacións mos cue musicas, mapeado y la posibilidad de ser utilizar nará dur do en la Super el juego.

Game
Boy de
Nintendo se
Vienen abajo
cuando nos da
mos cuenta del la
mentable scrott
que nos acompa
nará durante todo
el juego.

canadian

MEGA - OFERTAS DE DICIEMBRE







SEGA MEGADRIVE





















































































































































The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacsi





MISTRAL Avda.Mistral 25-27 Barcelona 08015



PAMPLONA c/ Aoiz 37



NEW CANADIAN Rbia, Catalunya 2-4 Barcelona 08007



VALENCIA G.V.F. Católico 2



MALAGA Almansa 14 Malaga 29007



MANRESA Angel Guimerá 14 Manresa 08240



GRANOLLERS
Sta. Elisabeth 17
Granollers 09400



GIRONA Joan Regla 1 Girona 17003



ALACANT Teatro 29



ELCHE Esc. Capuz 2 Elche 03203

1° CONCURSO NACIONAL SuperJuegos/Canadian

EL

REYLEON

Consigue uno de estos Mega-Premios ;;;YA!!!







BASES

Entrega el "Cupón de Participación" en el Centro Canadian más próximo y

IIIA GANAR!!!

| | NOMBRE Y APELLIDOS | ******************************* | *************************************** |
|---|--|---|---|
| 0 | DIRECCION | LOCALIDAD . | |
| ĕ | PROVINCIA | C.P | *************************************** |
| | TEL. | EDAD | |
| H | TITULOS | | PRECIO |
| 1 | | | |
| | | *************************************** | |
| 2 | ······································ | *************************************** | |
| 8 | | ************************ | |
| 5 | | Gastos de envio | 350 Ptas |
| 0 | | Precio Total | 4-1-4-1-4-14-1-4-14-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1 |
| | Remitir a: CANADIAN CORREO. Avda. Mistral 25-27 08015 BARCEL | ONA | |





Si hay un personaje que haya calado hondo en el

corazón de los nostálgicos de los videojuegos, ese es, sin duda, Wally. El y su pandilla se empeñaron en

'UEEKS'

PARADISE

demostrar que los arcades no lo eran todo en este mundo. Así, protagonizaron una serie de títulos que pasarían a ser conocidos como videoaventuras. El éxito cosechado por éstos es, simplemente, indiscutible.











I auténtico bombazo para Mikro-Gen llegó en 1984, tras el lanzamiento de la primera videoaventura en la que se podía controlar a un total de cinco personajes distintos. Esta opción multiplicaba por cinco la complejidad de un título, que ocupó en su día miles y miles de lineas de texto en los consultorios de las distintas revistas especializadas. En EVERYONE'S







A WALLY, el protagonista se enfrentaba a un auténtico caos en su ciudad. Su objetivo en este juego radicaba en restablecer todos los servicios que permitían a la urbe funcionar correctamente. Los gráficos contaban con un colorido digno de mención que, pese a la sencillez de todos sus escenarios, recreaban a la perfección el espíritu de calidad y diversión de toda la saga.











ncillo q, a la vez, más complicado de moverse por los









Una de las estancias más bonitas del juego se cotiesbouge cou si puerto. <mark>En ella se en-</mark> contraba, además, uno de los accesos a la temida cloaca del tibu-

De esta forma se presentaba Wally en compañía de los suyos. Con ese aspecto de trabajador nato, amante de los partidos de los domingos. Wally debía enfrentarse a un auténtico caos que, como último objetivo, le llevaria a conseguir la combinación de la caja fuerte para poder cobrar los servicios prestados a la villa.





Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS 🔀



ERBERT'S DUMMY









erbert, el travieso primogénito de nuestro protagonista de hoy, contaba con el papel estelar en la cuarta entrega que los chicos de Mikro Gen programaron en 1985. La vuelta al viejo sistema de juego que utilizaba PYJAMARAMA (en el que se controlaba a un

único personaje), se veia contrarrestada por el extenso mapeado de todo el juego, el ingenio de los distintos puzzles y, sobre todo, por unos gráficos que combinaban a la perfeción la esencia de las dos videoaventuras anteriores. Todo un lujo.



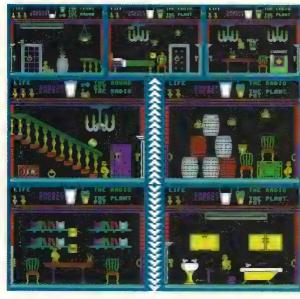




COMPAÑIA: Mikro-Gen PAIS: Reino Unide



non este título se ponía en marcha el nuevo usistema de aventuras que Mikro Gen pondría de moda por aquella época. Este consistía en distribuir infinidad de objetos por todo el mapeado. Wally tan sólo podía transportar dos elementos a la vez. Con esta importante traba es fácil imaginar lo complicado que re-



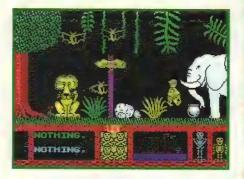
SOPORTE: Spectrum



sultaba encontrar el lugar exacto, en el que nuestro personaje debía depositar el objeto correcto. La realización gráfica, genial para aquellos tiempos, fue, en gran medida, la responsable de un éxito sin precedentes, que obligaría a su productora a exprimir hasta la saciedad un sistema de juego realmente revolucionario.

THREE WEEKS IN PARADISE tuvo el dudoso honor de poner el fin a una saga que necesitará mucho tiempo para ser superada. Tras el resbalón de SHADOW OF THE UNICORN, la maltrecha economía de la productora se resintió de un modo considerable, provocando en poco tiempo una grave falta de buenos lanzamientos. Dentro de lo que es el juego en sí,

debemos hacer mención al notable incremento en la calidad de los gráficos que, además de tratar con extrema maestría las reducidas posibilidades de un ordenador como el *Spectrum*, ambientaba a la perfección el carácter salvaje



Milma era el segundo de los personajes que Wallų debia rescatar en esta aventura. Para lograr su objetivo. Wallų debia encontrar a la dichosa flecha con la que cortar la liana que mantenia a Wilma colgada por los pies. Antes, como es obvio, habia que completar la ma-que parte de una odisea tremendamente dificil.











Nerbert, el primero de los personajes que Wally debiarescatar, se encontraba en el interior de una cacerola escoltada por dos fieros leones. Para rescatarle, Wally necesitaba del ingenio y de algún que otro objeto con el que sonseguir espantar a tan tiernos animales. La aventura de cualquier forma, solo había comenzado.



que la localización del título requería. Sin llegar a las elevadas cotas de dificultad que exhibía el genial EVERYONE'S A WALLY, este THREE WEEKS IN PARADISE basaba su éxito en la perfecta integración de cada uno de sus aspectos

técnicos, conjugando un programa que, pese a llegar en los años de declive del *Spectrum*, dio mucho que hablar entre los usuarios de este soporte. Desde luego, méritos no le faltaban a este juego.



Wally, esta vez sí, tenía la posibilidad de recoger el objeto sobre el que se situaba. Este hecho facilitaba notablemente la labor de esquivar a los distintos enemigos que pululaban por la pantalla. Este titulo nos permitía, además, suprimir el odioso baile de atributos que tan famoso se hiciese en el Spectrum.

eliz Navidad, porque seguramente muchos de vosotros estaréis a punto de gozar de las Ц tan esperadas N vacaciones. Supongo que tendréis la incertidumbre de en qué gastar vuestro Д dinero recolectado con tanto esfuerzo (ejem). Quizá en esta sección encontraréis la solución a vuestras dudas. Mándad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 M Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

¿En qué me gasto el dinero en estas Navidades?, esta es sin duda la pregunta que os estaréis haciendo la mayoría de todos vosotros.

Para mí la respuesta es bastante fácil, aunque todo dependerá del dinero que estéis dispuestos a gastaros. Si sois usuarios de Super Nintendo, el gorila de moda, DONKEY KONG COUNTRY, debe ser vuestra elección. Si vuestra consola es una Mega Drive y tenéis dinero suficiente, corred como locos a por el 32X. Si disponéis de las dos consolas, la mejor relación calidad-precio la tiene DONKEY KONG COUNTRY, aunque cara al futuro, y como pasaporte a los nuevos tiempos, la consola Mega Drive 32X puede dar más juego.







ANGELITO

ompañero, soy un chaval de veinte años y unas preguntas misteriosas:

1)¿Dónde puedo encontrar el fantástico y genuino DOUBLE DRA-GON de **Mega Drive**?

2) ¿Teniendo el FIFA SOCCER, te comprarías el FIFA 95?

3) ¿Qué tal el HOOK de **Mega Drive**?

4) ¿MD32X o Saturn?

5) En ACTRAISER 2, ¿dispara el ángel como Sir Arthur en GHOUL' S AND GHOST?

6) Dame tu opinión de FLINK, HAVOC y SILVESTRE Y PIOLIN.

7) ¿Qué tal está el SKYBLAZER?





8) ¿Qué tengo que hacer con el SHINING FORCE 1?

9) Dime tus cinco juegos preferidos en **Super Nintendo**.

Angel Herrera, Toledo.

quí tienes mis respuestas: 1) Está descatalogado, busca en el mercado de segunda mano.

2) Si eres un fanático de las opciones y de nuevos equipos, sí. Pero si sólo te interesa el juego en sí, no.

3) Normalito.

4) Saturn, of course.

5) No.

6) Son tres buenos juegos. Quizá me guste más el HAVOC.

7) Me gustó mucho.

8) Conectarlo a la consola, jugarlo y, si puedes, tratar de acabarlo.

CON THE SCOPE

9) ZELDA, SOCCER SHOOT-OUT (de próxima aparición), DONKEY KONG COUNTRY, SECRET OF MANA Y SUPER MARIO KART. Que no te falte ni uno.

CRISTENIS

stimado The Scope, ante todo felicidades por vuestra súper revista. 1)
Tengo una **Mega Drive** y una **Super NES**, ¿qué juego de tenis me compro, SMASH TENNIS, PETE SAMPRAS o JIMMY CONNORS?

- 2) ¿Existe algún juego de golf de **Mega Drive** o **Super NES** que se pueda comparar al PGA TOUR GOLF de **Mega Drive**?, ¿qué tal es la versión **3DO** de este fantástico juego?
 3) ¿Qué juego es más largo, el SUPER METROID o THE SECRET OF MANA?
- 4) ¿Cuáles de las nuevas consolas serán compatibles con Midi y tendrán software para composición de música?
- 5) ¿Cuánto costarán los juegos de **3DO** cuando distribuya **Panasonic** esta consola en España?

Cristina Fernández Herrera, Cádiz.



e has dejado sorprendido con tus preguntas (mándame una foto y tu teléfono).

- 1) Los tres son fantásticos, pero quizá el JIMMY CONNORS es el que más me gusta.
- 2) Ninguno, aunque a mi me agrada mucho el HOLE IN ONE. Gráficamente impresionante, pero menos jugable que la versión de *Mega Drive*.
- 3) THE SECRET OF MANA.
- 4) Lo de la compatibilidad con Midi no tengo ni idea, y lo del software no han anunciado nada.
- 5) Costará entre ocho y diez mil pesetazas.

EL TERMOMETRO

CALIENTS

- La avolancha de títulos de colidad durante estas fechas.
- La impeciación que han creado DOHKEY KORC y la Hega Dive 32X

TEMPLADO:

La pertinaz sequía de nuevos títulos para consolas de 8 bits.

FRIO:

La búsqueda infructuosa de la Saturn por los miembros de otras revistas.

ALQUILER Y DEMAS

e gustaría aclarar alguna duda:

1) ¿Va a salir algún juego de aventura gráfica para Mega

Drive como INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA o DAY OF THE TENTACLE?

2) ¿Qué opinas sobre el alquiler de videojuegos?

3) ¿El DRAGON BALL Z II para **Mega Dri**ve es mejor que el DRAGON BALL Z?

Bernardo Comas, Palma de Mallorca.

ntentaré solucionarlas: 1) Sí, el SCOOBY DOO. Hasta ahora, lo más parecido a una aventura gráfica en *Mega Drive* es el COSMIC SPACEHEAD de **Codemasters**.

2) Me parece fantástico y que otras compañías deberían seguir los pasos de **Columbia**. Nos beneficiamos los usuarios, las compañías y los videoclubs.

3) No conozco ningún DRAGON BALL Z II para *Mega Drive*.







DIRECTA

MARIE PAYAGE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que

enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda

oportunidad. No pierdas las esperanza.



Para conseguir suficientes vidas como para acabarte el juego, realiza la siguiente combinación en la pantalla del título: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.

Si deseas poseer todos los poderes Jedi desde el principio, introduce este código en la misma pantalla: X, B, B, Y, X, A, A, X.



Necesito ayuda para finalizar SUPER ME-TROID. Tengo Game Genie y Action Replay.

contra Darth Vader, introduce esta clave A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

Julio Fernández

Aquí tienes un par de códigos: 7E09A910 + 7E09A80F os dará todas las armas desde el principio del juego. 7E09A4AF + 7E09A5BF todos los items también desde el inicio.



Me resulta imposible acabarme SUPER EMPIRE STRIKES BACK para **Super Nintendo**. Puedes echarme una mano.

Pedro Uriol, Gandía.

Eres un hombre con suerte ya que David Vivas de Bustarviejo nos ha enviado un montón de trucos sobre este juego. Aquí los tienes:



Si pretendéis obtener un número ilimitado de bombas térmicas, lo podréis conseguir introduciendo la siguiente clave: A, X, B, X, X, A, Y.

Para tener todos los poderes Jedi y un número ilimitado de bombas térmicas pulsa A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.

Si no quieres líos y buscas la batalla final







MASTER SYSTEM RENEGADE





NES KIRBY'S GAME BOY MONSTER MAX









TRES OBRAS CLÁSICAS DEL CÓMIC QUE HACEN HISTORIA

3 volúmenes encuademados en tapa dura con sobrecubierta. Recopilación americana de la edición original.

2.500 P.V.P.



EDICIONES B

EDGAR RICE BURROUGHS

EN COLOR

| Joseph | Josep

2 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta. Recopilación de todas las aventuras cortas de Ambrós.

2.250 P.V.P.

1er Volumen
encuadernado
en tapa dura con
sobrecubierta,
de los facsímiles
originales de
Ambrós y V. Mora
La colección
definitiva.

2.750 P.V.P.



Se acerca la Navidad, y nada mejor

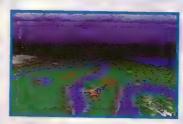
para entrar con ganas en el nuevo año que una sabrosa lista de novedades y primicias
mundiales. DEMON'S BLAZON y SUPER PARODIUS nos muestran la
buena forma que mantienen Capcom y Konami con el paso de los
años. Y como postre final, unas
pantallas del arcade más espera-

SUPER NINTENDO PARODIUS 2



uando todavía no nos habíamos recuperado de las excelencias tecnolúdicas de BATMAN & ROBIN, BIKER MICE FROM MARS y SPARKSTER, Konami lanza al mercado japonés SUPER PARODIUS, que es la continuación de uno de los más brillantes shoot'em up de todos los tiempos. No contentos con incluir a los cuatro prota-







ras la estela de GHOST & GOBLINS y GHOULS & GHOSTS aparece **DEMON'S BLAZON**, un tétrico arcade protagonizado por la impopular gárgola de GARGOY-LE'S QUEST, espléndido cartucho para *NES* y *Game Boy*. Capcom ha exprimido una vez más las cualidades gráfico-sonoras de *SNES* para recrear este monstruoso arcade, que cruzará las fronteras occidentales bajo el nombre de DEMON'S CREST. Para potenciar este lanzamiento se ha optado por mezclar sabia-











gonistas de la primera parte, Parodius Team, el grupo de programación especializado en esta saga, ha incluido siete personajes nuevos entre los que se en-

cuentran Kid Dracula, un recién nacido, un cerdo y uno de los tres protagonistas de GOE-MON WARRIOR (LE-GEND OF THE MYSTI-CAL NINJA). Konami mantiene muy alto el listón de calidad, destacando el sobresaliente apartado gráfico, la ban-





da sonora y el sonido FX. El plato fuerte de SUPER PARODIUS es el extraordinario plantel de Final Bosses. No os olvidéis de este gran título porque pronto tendremos la oportunidad de disfrutar con la versión de *Playstation*, totalmente idéntica a la recreativa que debutó hace un par de meses en todos los salones de Japón. Por cierto, DRACULA X: DEVIL´S CASTLE para *SNES* está al caer.









SUPER NINTENDO

DEMON'S BLAZON CAPCOM JAPON M E G A S

mente la acción con un poquito de estrategia al más puro estilo ACTRAISER 2. Para viajar de una fase a otra Capcom utiliza una vez más el siempre solicitado Modo 7, alcanzando cotas de gran brillantez. La intro pone de manifiesto el buen hacer de la compañía, gracias a una espléndida colección de

pantallas con tonalidades sepia. No os desaniméis, porque faltan pocos meses para disfrutar con una de las obras cumbres de Capcom para el próximo año. La imponente gárgola de Capcom ha cumplido 16 bits.





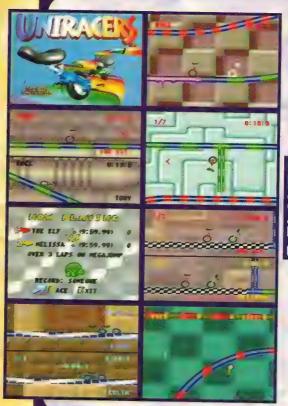




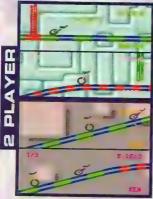




GAMEN ER



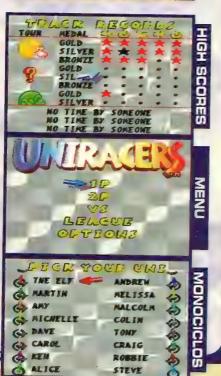
xclusiva mundial para todos los lectores de SUPER JUEGOS. El segundo título, que emplea tecnología Silicon Graphics para la elaboración de sus gráficos, ya está aquí. Los encargados de programar UNIRACERS han sido los mucha-



chos de DMA
Design, responsables entre otros
de MENACER,
BLOOD MONEY
y los innumerables capítulos de
la saga LEMMINGS. Aunque
estas pantallas os
puedan parecer
de corte sencillo,
el desarrollo de

UNIRACERS es tan frenético y adictivo como SUPER MARIO KART y STUNT RACE FX, pero esta vez con monociclos. Muchas opciones, *Battery Backup* y un scroll de fábula se suman a las otras muchas virtudes de UNI-RACERS. El próximo año más.





SUPER NINTENDO

KID CLOWN

KEMCO
JAPON
MEGAS







emco se ha caracterizado siempre por la variable calidad de sus lanzamientos. Recordad los mediocres BOM-BUZAL y DRAKKHEN y la magnífica saga TOP GEAR. KID CLOWN adopta una perspectiva diagonal para presentarnos un impecable arcade, donde nuestro objetivo será llegar hasta la bomba antes de que lo haga la mecha. La calidad de los gráficos es sobresaliente y la perfección técnica es bastante cercana a las máquinas recreativas. KID CLOWN no os asombrará por su desarrollo, pero sí por su excelente jugabilidad.















EL REY DE LAS CONSOLAS SEGA

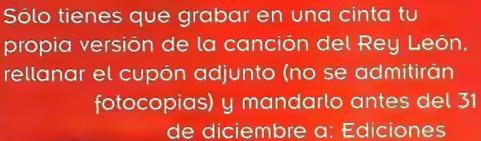




SUERTE Y QUE GANE EL MEJOR Si quieres convertirte en el rey de las consolas y ganar un pack que consiste en: 1 Megadrive. 1 Mega-CD,

1 MD 32X,

1 convertidor de Master System para Megadrive, y 1 Game Gear.



Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS -C/ O'Donnell, 12 - 28009

Madrid, indicando en una esquina del sobre <<Concurso Sega Pack>>.

NOMBRE:

APELLIDOS: POBLACION

PROVINCIA-

C.P.:

TEL.:

colquier supuesto que se produjese no específicado en estas bases, será feuesto por los organisadores. La participación en este sorteo tenploa la acepta-



Resulta sorprendente que un juego de esta calidad no pare de ofrecer sorpresas a sus numerosos seguidores, meses después de su



salida al mercado. En esta sección, os proporcionamos una nueva entrega con los más interesantes secretos de este título. ¿Quién da más?

MURITALIZUMBAT

PERSONAJES OCULTOS

MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO

SMOKE

Este misterioso personaje, pariente lejano de Scorpion, y que ostenta sus mismos poderes (excepto el arpón), espera impacientemente que algún osado competidor luche contra él. Para conseguirlo bastará con disputar un combate en el escenario The Portal (tanto a uno como a dos jugadores), utilizando sólo el uppercut. Cuando aparezca la cabeza del creador de la banda sonora, Dan Forden, en la esquina inferior de la pantalla, presiona START y ABAJO (se exige un buen timing). Si lo habéis hecho bien apareceréis en Goro's Lair, donde os espera Smoke.



Su afición a los puros cubanos le acarreó una grave enfermedad, cuyo principal síntoma es la emisión de una continua nube de humo.







NOOB SAIBOT

El nombre de este luchador, Noob Saibot, no es otra cosa que los apellidos de los geniales creadores de las dos entregas del impresionante MORTAL KOM-BAT, John Tobias y Ed Boon, deletreados al revés. Esta sombra camaleónica, que se oculta en las profundidades de Goro's Lair, es pariente lejano de Scorpion y Sub-zero, y prácticamente ostenta los mismos poderes que el guerrero amarillo (incluyendo el mortífero arpón). Para combatir contra él, lo que no resulta nada agradable, tendréis que vencer un total de cincuenta combates. Un plato fuerte que está especialmente recomendado para los luchadores más curtidos en este sangriento y mortal combate.

• • |ADE • •

Jade completa el trío femenino de MORTAL KOMBAT II. Pero esta joya de mujer ha decidido llevar una vida más reposada, al igual que el resto de personajes ocultos. Prefiere el anonimato que le proporciona la guarida de Goro. Acceder a su escondite es relativamente fácil. Para ello, en el modo de un jugador, debéis combatir hasta llegar al luchador que se encuentra en el recuadro anterior a la interrogación. Es en este momento, donde viene la parte más difícil, puesto que será necesario ganarle el segundo round usando exclusivamente la patada baja.



Más que una joya, esta luchadora es un auténtico diamante en bruto. Ponerse cerca de esta encantadora señorita resulta muy peligroso



S UPER NINTENDO



• • 4 LUCHADORES • •

Todos recordarán los combates *endurance* de la primera versión. Pues ahora podéis controlar cuatro jugadores con L, R y START en la pantalla de presentación. Podréis comprobar que disponéis de dos extraordinarias columnas de luchadores. Elegid cuatro, y según vayan siendo vencidos en los distintos combates, les irán reemplazando sus compañeros hasta agotar el cuarteto diabólico.

MEGA DRIVE

FERGALITY

Muy bien, hemos encontrado un nuevo fatality. Para ejecutarlo, es necesario escoger a Rayden y, en el último asalto, emplear sólo las patadas. Si habéis conseguido vencer, cuando aparezca FINISH HIM, probad con la siguiente secuencia: ATRAS, ATRAS, ATRAS y BLOCK para contemplar como vuestro oponente se transforma en la imagen de Fergus McGovern, el director general de **Probe**.



MEGA DRIVE



MENU SECRETO

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. No se trata de ningún baile, sino de la clave secreta para acceder a un menú secreto. Sitúa el cursor en DONE, e introduce la clave. De este modo, en TEST MODE tendréis unas cuantas opciones para conseguir inmunidad para los dos jugadores o elegir escenario.

SUPER NINTENDO

PASSWORDS

Luke, Leia, Han Solo, Chewie y Wicket se han perdido en su intento por destruir la Estrella de la Muerte. Desgraciadamente no hay nadie que pueda echarles una mano, pero el intrépido Mayerick ha hallado un pergamino con la solución para tan terrible problema. Pero, desfortunadamente le costó la vida. Una única copia ha llegado hasta nuestro poder, y os la mostramos a continuación.





| NIVEL | PASSWORD |
|----------------------|----------|
| TATOOINE | RLGQMN |
| JABBA'S DANCE HALL | ZJLMRJ |
| JABBA'S PALACE | VDLBGG |
| RANCOR PIT | MKYXVN |
| ATTACK ON SAIL BARGE | LBRHFR |
| INSIDE SAIL BARGE | GPTDZC |
| ENDOR SPEEDER-BIKES | DDDQYZ |
| EWOK VILLAGE A | TLYHFT |
| EWOK VILLAGE B | NVBJJH |
| ENDOR | GRMJYX |
| MILENIUM FALCON 1 | ZKQHQD |
| POWER GENERATOR | WCBMKS |
| INSIDE DEATH STAR | KXVZZD |
| MILENIUM FALCON-2 | BWHPHZ |
| TOWER | MKZYDP |
| TOWER ENTRANCE-VADER | KHWKCB |
| EMPEROR'S CHAMBER | WDSMNN |
| INSIDE DEATH STAR | GWYXGN |
| OUTSIDE DEATH STAR | BGSWLD |



ARCA PERDIDA TEMPLO MALDITO ULTIMA CRUZADA

| NIVEL 3 NIVEL 5 NIVEL 11 | ΔΨΔΣ ΣΔΣΨ |
|---------------------------------------|------------------|
| NIVEL 1 NIVEL 3 NIVEL 5 ENEMIGO FINAL | ΣΨΩØ |
| NIVEL 2 NIVEL 4 NIVEL 6 | ØΔΔΣ · ØΨØΣ · |

S UPER NINTENDO

PASSWORDS

Indiana Jones, el popular héroe, ha vuelto una vez más con sus aventuras arqueológicas. Sin embargo, sus misiones resultan cada vez más complicadas. ¿Aún no habéis encontrado el arca perdida? ¿No sabéis nada del templo maldito? Entonces no estáis preparados para la Ultima Cruzada. Pero tranquilos, todo tiene solución en este mundo. Aunque no tengáis ni idea de griego, estas palabras del inmortal idioma os serán de gran ayuda.









S UPER NINTENDO

PASSWORDS

Los más jovencitos de la famosa Universidad de ACME han montado unas Olimpiadas por todo lo alto. Las pruebas resultan muy divertidas, aunque su dificultad es incuetionable. Sin embargo, todo el mundo sigue al pie de la letra las normas olímpicas. Faltaría más. Pero hay algún listillo, como siempre, que ha conseguido un código secreto para disputar todas las pruebas en el orden que más os guste. No está nada mal, jeh!

TTA WILD & WAKEY SPORTS





SONIC & KNUCKLES

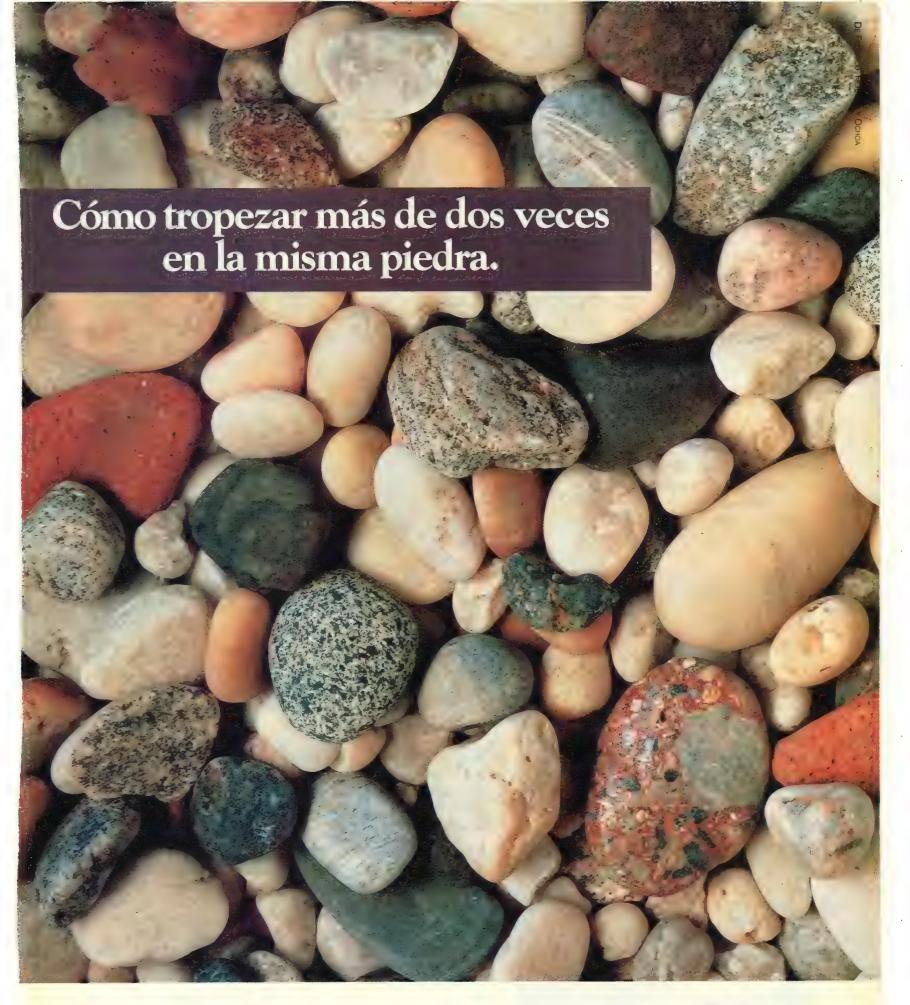




MEGA DRIVE

PASSWORDS

Ensamblando el cartucho del popular SONIC con SONIC & KNUCKLES, y apretando A, B, y C a la vez, y después START en la pantalla, donde aparecen el doctor Robotnik, Sonic y Tales, habréis conseguido libre acceso a la fase de bonus de SONIC 3. Ahora, sólo deberéis estar preparados para afrontar una aventura, que tiene una rapidez vertiginosa. Abróchate el cinturón de seguridad y, ja jugar!



El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque tienen más vida útil y permanecen más tiempo en el hogar. Con una inserción la frecuencia de contacto con una persona es de 1,9 en revistas semanales y de 2,2 en mensuales (Fuente: EGM 2ª ola 93). Las revistas se hojean más de una vez y por más de una persona, lo que aumenta su rentabilidad.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.

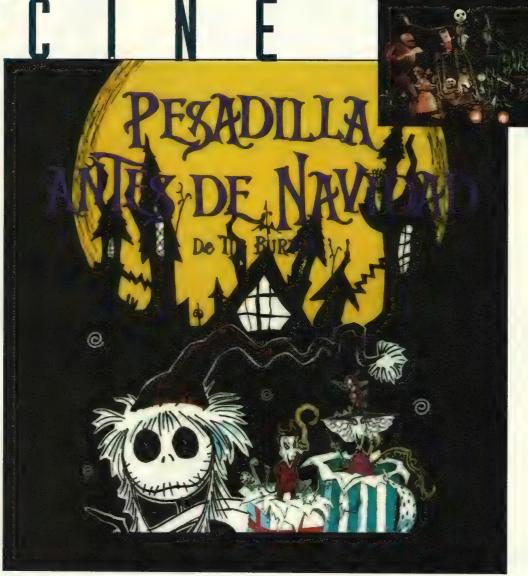


Asociación de Revistas de Información

espués de pasar como meritorio por la compañía Disney, Tim Burton dirigió las dos entregas de Batman, Eduardo Manostijeras y Bitelchus. Este nuevo proyecto, rodado con la técnica de animación fotograma a fotograma (tan antiguo como el cine), abre nuevas puertas a la comunicación audiovisual. Cuenta con una banda sonora casi perfecta a cargo de Danny Elfman. Sus setenta y seis minutos son una auténtica joya que nadie debe perderse.

En el mundo que recrea *Pesadilla* antes de *Navidad*, cada pueblo tiene su propia fiesta y **Jack Skellington** es el encargado de proporcionar al alcalde de Halloween Town las ideas y líneas maestras indispensables, que hacen de cada noche del 31 de Octubre algo inolvi-





Pesadilla antes de



dable. Sin embargo, se siente triste porque su vida es una rutina y piensa que se puede conseguir algo más. La suya es una aspiración secreta que sólo comparte con Zero, su perro ectoplasma. El proceso es complicado.

1. Jack rumia su deseo por salir de la rutina de Halloween Town y se pierde en el bosque. Así descubre Christmas Town y a Santa Claus.

2. Tras adelantar al alcalde que tiene nuevos proyectos, el protagonista convoca a todos los habitantes, y les cuenta su propósito: raptar a **Santa Claus** y organizar la Navidad desde Halloween Town.

3. Todos se ponen manos a la obra, y cada cual crea sus juguetes como se les ha encargado, y según las muestras aportadas por Jack.

4. Sally, la muñeca creada por el científico Doctor Finklestein, ama a Jack y tiene una visión que predice el fracaso del plan que prepara su enamorado.

La nueva película dirigida por Tim Burton ha sido
rodada con la animación de fotograma a
fotograma, logrando un resultado espléndido.
Pesadilla antes de navidad cuenta con una
banda sonora magnífica, compuesta por Danny
Elfman. En esta apasionante producción se
narran las aventuras de Jack Sellington y su
perro Zero durante la popular noche de
Halloween. Sin duda alguna, estamos ante uno
de los grandes éxitos cinematográficos para
las próximas Navidades. Excelente





5. En Navidad, los niños de Christmas Town reciben sus juguetes, pero son terroríficos, ya que les persiguen y les hacen daño.

6. Los medios de comunicación recomiendan tapiar ventanas y chimeneas, mientras se da con el paradero de **Santa Claus** y se destruye al impostor. **Jack**, ajeno, sigue repartiendo ilusión.

7. Lock, Shock y Barrel son los encargados de secuestrar a Santa Claus. Cuando lo hacen, lo entregan a su jefe Oogie Boogie, ene-



Navidad

migo acérrimo de Jack, quien también ha capturado a Sally.

8. Oogie Boogie es un jugador empedernido. ¿Llegará nuestro héroe a tiempo, aunque haya sido abatido por la intratables artillería

antiaérea de Christmas Town?

9. Al final, todo se arregla. Jack llega a tiempo, conoce el amor que le profesa Sally, y hasta San Claus viaja a Halloween Town para proporcionarle su primera nevada.



TITULO: PESROILLA RATES DE NAVIDAD
TITULO DRIGINAL: NIGHTMARE BEFORE CHRITSMAS
COMPAÑIA: Touchstone DIRECTOR: Tim Burton
GENERO: Animación Estreno: 22-XII-94
NOTRS: 120 animadores Musica: Danny Elfman
Calificación: Excelente



Estrenada recientemente en Estados Unidos, llega a nuestras pantallas, casi sin solución de continuidad, la última fantasía surgida en Hollywood. Un equipo de alto secreto investiga un

misterioso artefacto desenterrado en Egipto. Al mando figura el coronel Jack O'Neil, un duro militar que ha de convivir con un joven y brillante egiptólogo, Daniel Jackson. Las intenciones de ambos chocan frontalmente, ya que cada uno

pretende sacarle provecho al descubrimiento según sus propios métodos. El objeto es una puerta de las estrellas, que per-





mite transportar a la expedición hacia un planeta hostil situado a millones de años luz de La Tierra. Todo se complica cuando su soberano, el cruel Ra, descubre que el monumento les puede conducir hasta nosotros. Mientras, planea un regreso mortal para los terricolas.



AUGUS MUS



◆ PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Danny Elfman (Buena Vista) El protagonista, Jack Skellington, canta y la dulce Sally interpreta una deliciosa balada. Sin embargo, la mejor pieza de la banda sonora es un impresionante boogie felizmente interpretado por el malo del film, Oogie Boogie.

El compositor **Danny Elfman** se había caracterizado hasta ahora

por su buen hacer en partituras instrumentales. Las extraordinarias películas *Batman, Eduardo Manostijeras* o *Bitelchus,* constituyen un buen ejemplo de su obra. Sin embargo, en esta ocasión se revela como un impecable compositor de canciones. Esperemos que siga en esta línea.

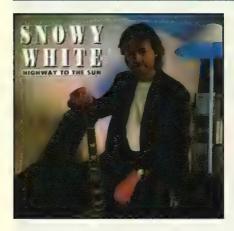


◆ EL REY LEON

Elton John (Buena Vista)

Hay temas como Es la noche del amor o El ciclo de la vida que resultan espléndidas en la entrega original. En la versión española estas melodías mantienen un nivel aceptable, pero no es lo mismo. Sin lugar a duda, la adaptación sufre considerablemente salvo el Hakuna Matata, divertido y casi irreverente. Estamos ante

un magnífico álbum en versión inglesa. No obstante, si queremos tararear su contenido en castellano, será necesario que lo aprendamos de memoria para practicar en el karaoke. La última creación de **Disney** ya tiene una música que, pese a todo, hará las delicias de los melómanos.



◆ HIGHWAY TO THE SUN

Snowy White (Arcade)

Si la música de este virtuoso de la guitarra siempre constituye todo un placer para los oídos, su garantía de calidad se redobla en este álbum, ya que a unos temas inspirados se le unen compañeros de postín que enriquecen el producto y lo convierten en indispensable para cualquier discoteca. Este nuevo disco dispo-

ne de todos los alicientes para alcanzar los primeros puestos de las grandes listas de éxitos. En *Highway to the sun* se puede constatar la participación de grandes mitos de la música contemporánea como **Chris Rea**, **Gary Moore** o **Dave Gilmour**. Sus guitarras son mágicas.



SALUD VISUAL

TU SALUD PRESENTO LA GUIA PRACTICA DE SALUD VISUAL.

a revista **Tu Salud**, publicación mensual del **Grupo Zeta**, presentó el pasado Jueves 3 de Noviembre la Guía Práctica de Salud Visual, que se distribuye gratuitamente junto al número correspondiente del mes de Noviembre. El acto de presentación estuvo presidido por José Luis Collado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas, que insistió en la importancia de los ópticos como profesionales primarios de Salud Visual. Este aspecto fue también resaltado por Angel Salmador, Director Editorial de **Tu Salud**, que se refirió a esta Guía como un claro exponente de la labor de educación sanitaria que realiza el colectivo de ópticos. Efectivamente, el libro aborda todas aquellas cuestiones que necesita conocer el lector para prevenir posibles anomalías de visión y en especial, según Juan Carlos Martínez Moral, portavoz del Colegio, «la prevención de los problemas de la visión derivados de las nuevas tecnologías. El usuarios debe saber que la exposición continua al ordenador puede perjudicar su salud visual, sino toma unas sencillas medidas de protección».

La última intervención corrió a cargo de José Luis García, Director Gerente de Ediciones Mensuales y Reunidas del Grupo Zeta, que felicitó a los ópticos por esta iniciativa, y agradeció la elección de la revista Tu salud para llevarla a cabo.



FOTO 1. De izq. a der.: José Luis García. Director-Gerente de Ediciones Mensuales; Juan Carlos Martínez Moral, portavoz del Colegio; Angel Salmador, Director Editorial de Tu Salud; José Luis Cóllado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas.



FOTO 2. José Luis Collado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas, en un momento de su interesante intervención.

resultados de concursos

SEGA MD 32X

Los ganadores del estos 10 magníficos premios han sido:

Javier Zazo González (Madrid),

Jose María Pastor Casas (Palencia)

Felipe Priego Valladare (Alicante)

Javier Sánchez Carrera (Madrid)

Aquilino Gonzalo García Merino (León),

Maria Luisa Peris Gil-Paluzie (Madrid)

Daniel Hernández Sánchez (Salamanca)

Luis Eduardo Díaz García (Asturias)

J.David Fortes Gázquez (Almería)

Pedro Antonio Fructuoso Merino (Granada)

Los premios se entregarán a partir de la fecha del lanzamiento del nuevo sistema MD 32X de SEGA.

SEGA CLASSICS

El ganador de SEGA CLASSICS ha sido:

Andrés Paniagua Martínez (Valencia).

resultados de concursos

JURASSIC PARK

Los ganadores de estas magníficas películas han sido:

David Fernández Pérez (Pamplona)

lavier Benítez Rodríguez (León)

José López López (Almeria)

Sergio Costia (Valencia)

Manuel Iglesias González (Huelva)

Eleuterio Tortosa Lirio (Barcelona)

Antonio Fuste Henades (Gerona)

Angeles Leon Baquero (Sevilla)

Julio Iván Fernández (Vigo)

David Tabernero Uceda (Madrid)

Pedro Martín Pérez (Vigo)

Rafael Laranxeiro Román (Vigo)

Francisco Javier Lara Caro (Sevilla)

Adrián Lera Cuervo (León)

Sergio Estrella Capdevila (Lérida)

Judit Chacón Prieto (Lérida)

Victor Almodovar Martín (Murcia)

Diego Manuel Márquez Gómez (Almeria)

Ramón Rodríguez Hernández (Vigo)

Toni Ortega Lledo (Valencia)

Gabriel Espiñeira Villa (La Coruña)

Fco. Javier Lasarte (Huelva)

Dorna Sufi (Málaga)

Francisco Pérez Arauna (Madrid)

Alvaro Carretera Campos (Madrid)

M F

Los afortunados ganadores de las 10 películas de X-MEN son:

Alex Arqués Cortés (Tarragona)

Adrián Villanueva (Santander)

Iván Hernández Almeida (Salamanca)

Miguel Pérez Pérez (Logroño)

Rafael Jiménez Sánchez (Albacete)

Manolo Mayoral Durán (Badajoz)

David Rendo García (Cádiz)

Nicolás Catala Faus (Valencia)

Isaac López Mesia (Madrid)

Yura Martínez Quijada (Albacete)

Los afortunados ganadores de los 4 lectores PHILIPS CDi 450 son:

Enrique Goicoechea Argul (Madrid)

Pablo Medina Abellán (Alicante)

Santiago Manteca Ramos (Pontevedra)

Juan Fco. Márquez Ruiz (Almeria).

NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES

SONY PLAY STATION NUEVA YA DISPONIBLE NEO & NEOGEO CD CONSOLA NEO GEO CD **ULTIMOS TITULOS EN CD** KING OF FIGHTERS AGRESSOR OF DARK **CONSOLA NEO-GEO** SNES/SFC **GAME PARTNER (32MEGAS)** GAME MAGED **OBITUS** PC ENGINE DUO CONSOLA CD MAD STALKER Consulta últimas novedades

11.000 SAMURAI SHODOWN 2 WORLD HEROES 2 JET 49,000 10.000 59,000 DRAGON BALL Z 4 EARTH WORTH JIM LORD OF RINGS 59,000 DRAGON BALL Z

SATURN NUEVA YA DISPONIBLE 3DO inuevo precio! CONSOLA 3DO PAL RGB SUPER STREET FIGHTER II SAMURAI SHODOWN NEED OF SPEED SLAYER (RPG) MEGA DRIVE **MORTAL KOMBAT 2** FIFA 95 STREETS OF RAGE III PANA TWIN PROF. CONSOLA PAL (Para placas profesionales) DANGEON 5 & DRAGONS **CAVEMAN NINJA**

Incluye Crash&Burn y otro juego a elegir THEME PARK **DEMOLITION MAN** ROAD RASH ORION OFF ROAD JUNGLE BOOK PIT FALL SPARKSTER SHINING FORCE 2 JAGUAR CD NUEVO YA DISPONIBLE
JAGUAR 64 bits CONSOLA PAL RGB (con Cybermorph) PACK JAGUAR + JUEGO A ELEGIR CHECKERED FLAG **BRUTAL SPORTS** RED LINE RACING IRON SOLDIER ALIENS VS PREDATOR
KASUMI NINJA
MEGA CD DOOM FIGHT FOR LIFE CDX PRO 2+ THE 3 WAR **POWER MONGER OUT OF THIS WORLD 2** RANMA 1/2 MAD DOG MC CREE
DRAGON BALL Z "AFFICHES"
TOMCAT ALLEY POSTERS • CROMOS • CD MUSICALES • MUÑECOS • MANGAS • VIDEOS TODO DIRECTAMENTE DESDE JAPON

Consúltenos por productos no listados, adaptadores, consolas de importación, mangas originales, placas profesionales, etc... GARANTIA: 1 AÑO El envío se realizará bien por correos o por agencia, dependiendo de la fragilidad del contenido, reembolso o prepago (portes gratis)

DARKSTALKERS

THUNDER HOOP



ILOS MAS RAPIDOS. LOS MAS GRANDES!





DEPORTIVO

¡Pon la pelota en movimiento y verás lo que es baloncesto de verdad! La perspectiva del juego de la NBA® Live'95 te ofrece mayor rapidez, más oportunidades para poner en práctica tácticas de juego auénticas y una gran sensación de realismo, ¡y no tendrás que pagar entrada!

- Con equipos y jugadores reales de la NBA.
- Modalidades de temporada completa y partidos de desempate, que puedes salvar en la memoria.
- El nuevo pase a la carrera aumenta la velocidad de juego.
- Con nuevas animaciones, pases de espalda, modalidad de juego para dos, mates con palmeo, choques y faltas intencionadas.

DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE Y SUPERNINTENDO.

Software © 1994 Electronic Arts. Package design © 1994 Electronic Arts. EA Sports, the EA Sports logo, 4 way play, *If it's in the game, it's in the game» are trademarks of Electronic Arts. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. The individual NBA and NBA team insignias depicted are trademarks which are exclusive property of the NBA and respective teams and may not be reproduced without the written consent of NBA Properties, Inc. Starter, Topps and Topps Stadium Club are trademarks of their respective owners used by permission.



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

IOMEJOR PARATU MES



¿Buscas lo último?

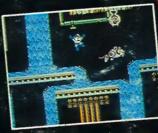


Kirby's Adventure



Los Pitufos

¡No te pierdar lor trer títulor már fuerter para tu conrola Nintendo! Pídelor en tu tienda habitual.



Nintendo

ENTENDA VERSION

Con Opción de Password

Nintendo ntertainment



Mega Man 4

SPACO, J. A.

Avda, de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrio) (91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45